

ANNOR

DAS SCHWERT VON ESPER

HELDEN UND KÄMPFER
DIE BASISREGELN



ANNOR

DAS SCHWERT VON ESPER

HELDEN UND KÄMPFER

DIE BASISREGELN

*Was Du nicht kennst – meinst Du – soll nicht gelten?
Du meinst, daß Phantasie nicht wirklich sei?
Aus ihr allein erwachsen künft'ge Welten.
In dem, was wir erschaffen, sind wir frei.*

Michael Ende

INHALT

Esper – die Mitte der Welten

Das Vermächtnis der Götter . . . 5

Willkommen auf Esper – Was ist Rollenspiel? 6

Die Charaktere 10

Die Erstellung eines Charakters . 10

Die Eigenschaften 10

Weitere Werte im Charakterblatt . 11

Die Ausstattung des Charakters . 14

Die Talente 15

Die Bedeutung der Talentwerte . 15

Boni durch Geburt 16

Die Talente im Einzelnen . . . 17

Kampftalente 17

Körperliche Talente 19

Gesellschaft 23

Natur 24

Geistige Talente 26

Psi-Talente 26

Wissenstalente 27

Sprachen 31

Handwerkliche Talente . . . 31

Berufe und Hobbies 35

Steigerungen

Die Kampfregeln

Esperische Waffen und Rüstungen

ESPER

DIE MITTE DER WELTEN DAS VERMÄCHTNIS DER GÖTTER

„... und die Großen Drachen kamen aus dem Süden. Sie ließen sich in der großen Ebene von Chan-Lei nieder und gründeten ihr mächtiges Reich. [...] Und die Menschen waren dumm und unwürdig in diesen Zeiten, doch kamen sie und huldigten der Größe der Göttlichen Drachen.

Und der himmlische Jadekaiser Fu Hsi vereinigte sich mit irdischen Müttern und diese gebaren die Söhne des Himmels. [...]

Die Söhne des Himmels herrschten über die Menschen und lehrten sie Landwirtschaft, Tierzucht, Handwerke, die Künste und Weisheit. Gar großartige Leistungen wurden in diesem Goldenen Zeitalter vollbracht und viele Völker wurden dem mächtigen Reich von Chan-Lei Untertan. [...]

Die Söhne des Himmels versklavten die primitiven Völker vom Rande der Welt und bestimmten so das ewig gültige Prinzip der Überlegenheit der Völker der Mitte. Das mächtige Reich Chan-Lei existierte unter der göttlichen Führung der Söhne des Himmels noch tausende Jahre nachdem die Großen Drachen längst wieder verschwunden waren. Doch mit der Zeit endete auch das Leben der Söhne des Himmels auf Esper und sie überließen die Führung des glorreichen Reiches Chan-Lei in die Hände der Menschen.“

„Das Goldene Zeitalter“, xin-hai-lianische Legende, etwa 7000 vor Shi Huang-ti

„Fremde, die Ihr mich gefunden habt. Nun da Ihr diesen Ort entdeckt habt, ist es meine Pflicht, euch zu warnen, indem ich euch die Wahrheit erzähle.

WIR sind die Götter. WIR sind die Gründer. WIR erschufen diese Welt und sämtliche anderen Welten, von denen Ihr mit eurem beschränkten Verstand natürlich nichts wissen könnt.

WIR waren ein Volk von Forschern. Einst besaßen WIR unbegrenzte Energie und schufen damit Welten um Welten. In jede Welt pflanzten WIR verschiedene Samen des Lebens, ließen das Leben gedeihen und WIR beobachteten.

Diese Welt jedoch, WIR nannten sie ES-
PER, die Mitte, war das Herzstück UNSERER Schöpfung. Hier war UNSER Zentrum, von hier aus gingen die Energieströme durch UNSERE Energietransporter, durch die Weltentore. Von hier aus schufen WIR neue Welten. Auf dieser Welt pflanzten WIR alle Formen des Lebens ein, die WIR ersannen. Ihr mögt euch womöglich schon einmal gefragt haben, warum das Leben in eurer Welt so derart vielgestalt ist. In eurer Welt ist das Leben aller Welten.

WIR haben Euch erschaffen! WIR sind die GÖTTER!

WIR sind die ALLMÄCHTIGEN! WIR haben die Macht, Welten zu erschaffen oder zu zerstören!

Bis wir eines Tages Opfer eines hinterhältigen und verabscheuungswürdigen Verrats eines unserer Vertrauten wurden, möge sein Name für immer aus dem Gedächtnis der Völker gelöscht bleiben!

Wir unsere unbegrenzte Energie, unsere Heimat unser Leben. Binnen Minuten siechte unser Volk dahin. Ich selbst bin wohl der letzte Überlebende. Wenn Ihr diese Worte hört, werde ich schön seit Äonen zu Staub zerfallen sein, Lange bevor Eure Vorfahren auf zwei Beinen gingen...

Warum erzähle ich Euch dies eigentlich? Ihr mit euren Spatzenhirnen werdet es sowieso nicht begreifen.

Nun habt Ihr die Macht über die Weltentore. Tut damit, was Ihr tun müßt. Und endet so wie WIR. Fleht Eure Götter um Gnade an.

Aber Eure Götter sind TOT!”

Diese Worte hörten meine Gefährten und ich, als wir die Überreste eines der Weltentore erforschten und uns das Trugbild eines jener „Götter“ erschien. Nachdem er gesprochen hatte, verschwand er und mit ihm verstummte die letzte Stimme seines Volkes.

„Durch die Sphären – Memoiren
Ahrendils des Weißen,
Magier der Dreieinigkeit“ (654 n.L.)

Vor über 30.000 Jahren beherrschte die Rasse der Rhik Hadjim diesen Planeten. Die Rhik Hadjim waren ein hochtechnisiertes Volk; auf ihrem Heimatplaneten Esparr („die Mitte“), dem vierten von sieben Planeten des Systems Erok gab es keinen Hunger, keine Kriege, keine Not.

Die Rhik Hadjim waren ein friedliches Volk, bis sie lernten zwischen den Sternen zu reisen. Mit ihren Sternenschiffen legten sie weite Entfernungen in allen Richtungen ihrer Galaxie zurück. Auf vielen dieser Welten errichteten sie Weltentore, durch diese Weltentore war es möglich, ohne Zeitverlust Waren, Personen und Waffen zu transportieren. Das einst so friedliche Volk vernichtete einige der Welten, von denen sie glaubten, sie könnten ihnen gefährlich werden, andere Welten beuteten sie ihrer Rohstoffe wegen aus, aus anderen

Welten schafften sie verschiedenste Lebensformen nach Esparr, die ihnen Sklaven gleich dienten und die sie wie Götter verehrten.

Aus einem bislang unbekannten Grund begannen die Rhik Hadjim plötzlich zu degenerieren, dahinzusiechen. Der Planet Esparr verwüstete zusehends. Die Sklavenvölker begannen nun einen langwierigen und blutigen Krieg um die Vorherrschaft auf Esparr. Dazu bedienten sie sich der Technologie und der Waffen ihrer „Götter“, deren Gefährlichkeit sie nicht völlig begriffen. Der Krieg vernichtete fast alle Zeugnisse der hochentwickelten Kultur der Rhik Hadjim, unter anderem ihre gigantischen Städte, die sich viele Kilometer in den Himmel erstreckten und unter die Erde bohrten und natürlich die Weltentore.



Nach den Jahrzehnten des Krieges waren die wenigen Überlebenden erschöpft. Esparr war größtenteils verwüstet, die Oberfläche des Planeten barst an vielen Stellen und veränderte das Antlitz Esparrs. Unter den Überlebenden wüteten fürchterliche Krankheiten, durch die eingesetzten Massenvernichtungswaffen waren weite Teile des Landes auf tausende Jahre verseucht, Esparr verödete, die kläglichen Reste höherer Kulturen wurden vom Zahn der Zeit beseitigt.

Nur wenige der zahlreichen von den Rhik Hadjim nach Esparr geholten Rassen überlebten diesen zerstörerischen Krieg. An eine Rückkehr in ihre Heimatwelten war nicht mehr zu denken, da niemand mehr die Weltentore bedienen konnte. Sie mußten sich der lebensfeindlichen Umgebung anpassen. Durch diesen andauernden Kampf ums Überleben vergaßen die Völker ihren Ursprung, eine Kultur konnten sich die wenigsten bewahren. Die Wahrheit über die Rhik Hadjim wurde vergessen und lebte nur noch in phantastischen Legenden über mächtige Göttergeschlechter oder weise Drachen weiter. Die Überlebenden fielen durch Hunger, Kriege und die viele Jahrzehnte nachwirkenden Folgen der Massenvernichtungswaffen zurück in noch primitivere Entwicklungsstufen.

Die wenigen überlebenden Rhik Hadjim verkamen zu geistesgestörten Irren. Sie zogen sich in die unwirtlichsten Gebiete der zerstörten Welt zurück, ihre Körper veränderten sich, ihre Gehirne schrumpften und sie wurden zu primitiven Geschöpfen, die kein Wissen bewahrten und die anderen Völker im Laufe der folgenden Jahrtausende immer wieder überfielen, da sie sich ihre Bosheit bewahrten. Dieses Volk ist heute unter dem Namen „Morgul“ bekannt.

Den überlebenden Völkern gelang es in den letzten 8.000 Jahren, nachdem die Nachwirkungen des Krieges langsam verklungen, wieder Kulturen aufzubauen. Die Völker wuchsen und gediehen, man nahm wieder Kontakt zueinander auf. Man begann wieder Straßen zu bauen, die die verschiedenen Reiche miteinander verbanden, Flora und Fauna hatten sich an die neue Umgebung gewöhnt, sogar der Mitte Espers – wie die Völker ihre Heimat noch immer nennen – die auch heute noch fast gänzlich aus Wüste besteht, verlangten die Völker ihren Tribut ab. Die an den fruchtbaren Gebieten an den Küsten lebenden Völker ahnten nichts von der Existenz der Völker im Landesinneren, so daß das Jahr der Zusammenkunft einen weiteren Wendepunkt in der Geschichte Espers bedeutete, dessen Auswirkungen auf die weitere Geschichte bisher noch nicht vorausszusehen sind. Die erste friedliche Begegnung im Norden von Esper knüpfte neue Bande mit den Völkern Mittelesters, die die letzten Jahre in ständiger Kriegsgefahr lebten. Die Hargun und Etzelier, die von den Kilijaranern entdeckt wurden, erfuhren so von den vielen anderen Völkern und dem Reichtum, den es jenseits der sie einschließenden Berge und Wüsten gab und sie machten sich auf, das schwächliche Volk der Kilijaraner zu unterwerfen, was ihnen recht schnell gelang. Die Verbindungen zu weiteren Völkern Espers sind gerade erst im Entstehen und wer weiß, was die Zukunft noch für diese Welt bereithält?

In dieser Welt lebt nun Dein Held, ihm stehen alle Wege offen und er kann entscheidend zur Gestaltung Espers beitragen. Willkommen auf Esper!

WILLKOMMEN AUF ESPER

Was ist Rollenspiel?

Willkommen auf Esper, einer neuen Welt des Fantasy-Rollenspiels! Was ist Esper? Und was ist ein Fantasy Rollenspiel?

Das Fantasy-Rollenspiel ist kein normales Gesellschaftsspiel mit Spielbrett und Spielfiguren, die man auf dem Tisch zu Hause aufbaut. Rollenspiel bietet eine ganz andere Umgebung: Man hat kein reelles Spielbrett vor sich, auf dem man seine Figur etc. ziehen kann, hier bildet man sein Spielbrett gewissermaßen in seiner eigenen Phantasie und muß den Spielablauf in seinen Gedanken nachvollziehen. Es mag sich ein wenig abstrakt anhören, ja auch nicht ganz nachvollziehbar, wenn man an solch einem Spiel noch nie teilgenommen hat. Viele Unwissende denken bei dem Begriff Rollenspiel an eine Rolle, in die man schlüpft und diese dann auf einer Bühne vorführt. Diese Annahme ist nur zu einem Teil richtig. Man schlüpft zwar in die Rolle eines fremden Charakters, doch ist die Annahme, daß man dessen Handlungen live vorführt nicht ganz richtig.

Das Rollenspiel wird nicht aufgeführt, sondern die Bühne, auf der sich alles abspielt muß man sich in seinen Gedanken formen. Die Charaktere agieren in einer Welt, die das Spielbrett repräsentiert. Und hier kommt das Fantasy-Element ins Spiel: Man schafft sich seine eigene individuelle Welt, in der einiges mehr möglich ist, als in unserer Realität.

Die Spieler wandeln nun also in der Rolle ihrer Charaktere durch eine fiktive Welt und erzählen einander, was ihre jeweiligen Charaktere gerade machen und bestimmen so das Spielgeschehen. Die wichtigste Person beim Rollenspiel ist der Spielleiter, der den ganzen Handlungsfaden führt. Und wenn beide Seiten, also Spieler und Spielleiter passend und stimmungsvoll zusammenarbeiten, ergibt sich ein wundervolles Spiel, das Fantasy-Rollenspiel.

Für das Agieren in der Rollenspiel-Welt sind feste Regeln nötig, die dafür sorgen, daß die ganze Handlung realitätsnah simuliert werden kann. So hat jeder Charakter bestimmte Eigenschaften, Fähigkeiten oder Talente, die er mehr oder weniger gut beherrscht. All diesen Eigenschaften und Fähigkeiten sind bestimmte Werte zugeordnet, gegen die dann bei Proben gewürfelt werden muß. Für etliche körperliche Aktionen, wie z.B. klettern, reiten und kämpfen gibt es entsprechende Regeln und Proben, aber im Interesse des unterhaltenden Rollenspiels sollten diese Würfelproben eher in den Hintergrund treten und das wirkliche *Rollenspiel*, also die Darstellung eines Charakters, sollte besonders betont werden.

Als Rollenspieler muß man sich in seinen Charakter hineinversetzen und die wirkliche Welt stark von der Rollenspielwelt trennen und im Rollenspiel wie eine Person aus der Rollenspielwelt handeln, also nicht mal eben schnell Penicillin oder Elektrizität „erfinden“, nur weil man als Spieler weiß, wie solche Dinge funktionieren.

Doch reichen alleine die Spielercharaktere nicht aus. Sie brauchen Widersacher oder einfach nur Mitmen-

schen. Man bezeichnet diese Personen als Nichtspielercharaktere. Der Spielleiter repräsentiert alle anderen Menschen, auf die die Spielercharaktere treffen und erzählt, wie sich diese Leute gegenüber den Helden verhalten. Beim Kampf führt der Meister die Gegner. Der Spielleiter soll den Charakteren mit seine Charakteren/Meisterpersonen im Wege sein oder einfach nur das Umfeld repräsentieren.

Die Aufgabe des Spielleiters ist es ebenso, den Handlungsfaden des Abenteurers zu leiten. Der Meister muß sich auf seine Arbeiten im Spiel viel mehr vorbereiten. Es gilt meistens, den Ablauf des Abenteurers auswendig zu wissen, zwar nicht in allen Einzelheiten, aber gewiß sollte man das bevorstehende Abenteuer von seiner Handlung her kennen. Auch muß man als Spielleiter improvisieren können, und das vor allem schnell, da niemand genau vorhersehen kann, wie sich die Helden in einer bestimmten Situation verhalten werden. Außerdem sollte man die spieltechnischen Regeln als Spielleiter beherrschen, oder zumindest wissen, wo sie zu finden sind, da es das Spiel ungemein stört, wenn man erst das Regelwerk nach bestimmten Situationen durchsuchen muß. Der Spielleiter hat also eine Menge zu tun und die Spieler sollten ihn dabei so gut wie möglich unterstützen.

Im Rollenspiel unterscheiden wir verschiedene Arten von Situationen, in denen sich das Spielgeschehen befinden kann:

statische Situationen:

Allgemeine Beschreibungen von Landschaften, Gebäuden usw., die sich über längere Zeit (hoffentlich) nicht verändern („Ihr seht...“).

dynamische Situationen:

Alles was ein Eigenleben hat; also Tiere, andere Personen, aber auch das Wetter, Gezeiten („Vor euch beginnen zwei Betrunkene eine Schlägerei...“).

interaktive Situationen

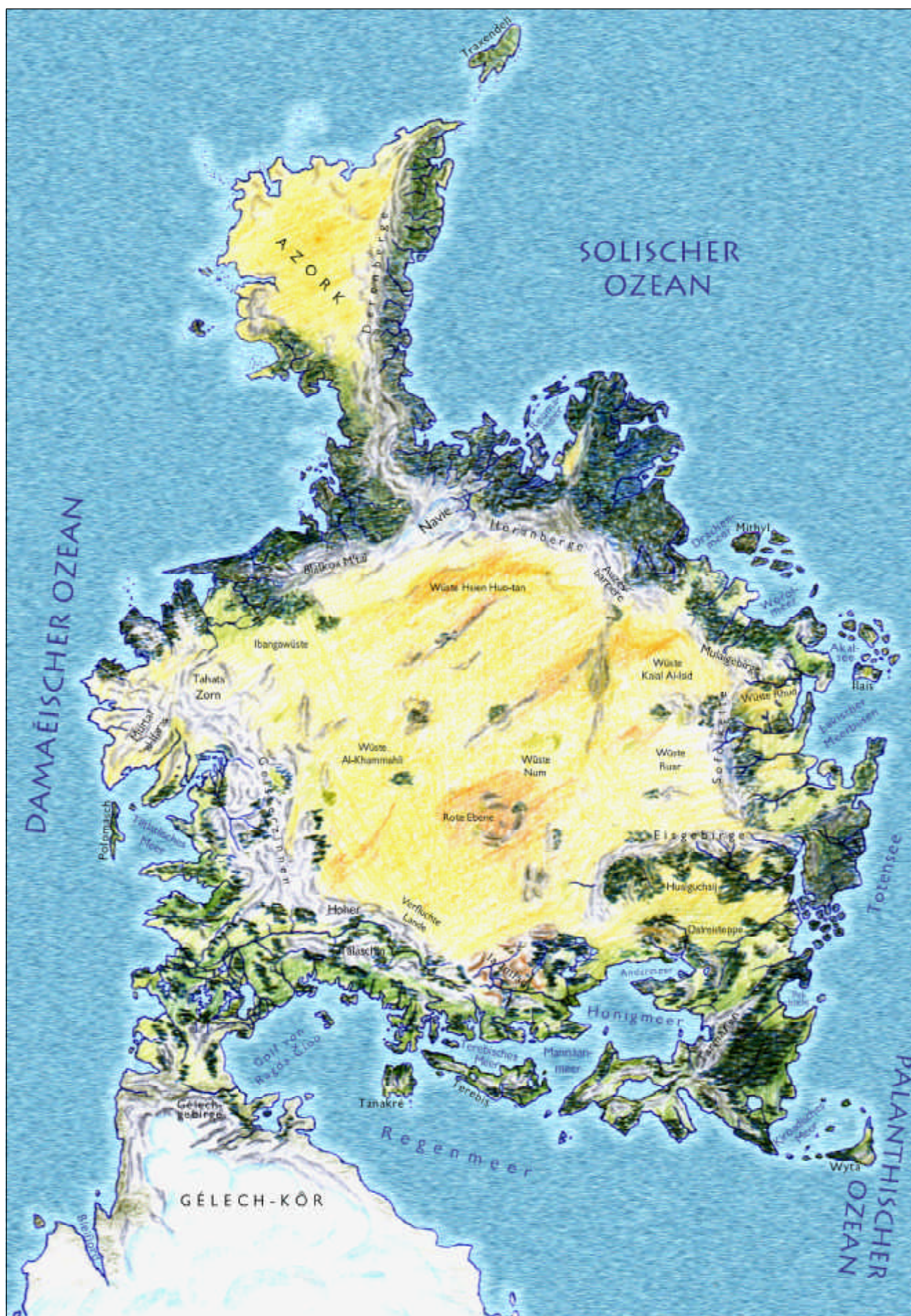
Dies ist der eigentliche Kern jeden Rollenspiels: Die Reaktionen auf alles, was die Spieler tun. Denn nur abhängig von deren Handeln geht die Geschichte voran („Nachdem ihr die Tür aufgebrochen habt, erwartet euch...“).

Des weiteren kommt man während eines Spiels immer wieder in Situationen, in denen Entscheidungen verlangt werden:

definierte Entscheidungen

Diese werden allesamt vom Meister getroffen, weil sie entweder spielentscheidend oder in sonst einer Form sinnvoll oder nützlich sind. Was hier wie Zufall aussieht, geschieht aus bewußter Überlegung („Der flüchtende Räuber bleibt ausgerechnet am letzten Zaunpfahl hängen und strauchelt...“).

KARTE DES KONTINENTS ESPER



rationale Entscheidungen

Diese werden von den Charakteren durch Logik oder Intuition gefällt („Vor euch gabelt sich der Weg. Welche Richtung wollt ihr einschlagen?“).

zufällige Entscheidungen

In Situationen, die an die Grenzen der körperlichen (oder geistigen) Belastung gehen, kommt der Zufall in Form eines Würfelwurfs ins Spiel. In der Phantasie wird schnell aus jedem einfachen Menschen ein perfekter, unbesiegbare Athlet, den Nichts und Niemand aufhalten kann und dem alles, was er anpackt, sofort gelingt. Um dies zu verhindern, besitzt jeder einzelne Charakter individuelle Werte, die explizit aussagen, wie gut er verschiedene Tätigkeiten beherrscht.

Um nun zu ermitteln, ob der Charakter zu einer bestimmten Handlung in der Lage ist, wird der Würfelwert mit einem der charakterspezifischen Werte verglichen. Was genau bei Gelingen oder Mißlingen geschieht, hängt natürlich wiederum von der aktuellen Situation ab, in der sich die Spieler befinden.

Willkommen auf Esper

In unserem Falle findet die Handlung also auf der Welt Esper statt, genauer gesagt auf dem gleichnamigen Kontinent. Der Kontinent Esper erstreckt sich etwa 11.500 km von West nach Ost und etwa 14.000 km von Nord nach Süd, ist also etwa so groß wie Afrika und Europa zusammen und hat etwa 60 Millionen intelligente Einwohner. Damit sind nicht nur Menschen gemeint. Auf Esper formten sich aufgrund der Arbeit der Rhik Hajim vielerlei Arten intelligenten Lebens, die nun mehr oder weniger einträchtig nebeneinander existieren.

Die riesigen Ausmaße Espers bieten Platz für eine Vielzahl von Gelände- und Landschaftstypen. Aufgrund der Größe Espers ist der Kontinent in verschiedene Zonen unterteilt, die jede für sich eine eigene Welt darstellen, die mit anderen Zonen eher weniger Kontakt pflegen, was mit den teilweise großen Entfernungen der bewohnten Gebiete zueinander begründet ist.

Esper bietet somit eine Vielzahl verschiedener Spielwelten, die jede für sich betrachtet werden kann. Ob Sie nun im kriegsgebeutelten Wüstenteil spielen, im magiebetonten Südosten, im aufgeklärten Osten oder im streng absolutistischen Westen, ob Sie die undurchdringlichen Urwälder des Nordens erforschen oder die weiten und kalten Steppen des Südens – immer werden Sie in eine neue Welt voller ungeahnter Möglichkeiten eintauchen.

Es war den Autoren dieser Rollenspielwelt ein Bedürfnis, einmal eine etwas andere Fantasy-Welt zu erschaffen, die sich von den tolkienesken Klischees dieses Genres unterscheidet. So existieren auf Esper nicht die „standardmäßigen“ Elfen, Zwerge und Orks, auch gilt es keinen abgrundtief bösen „Dunklen Herrscher“ zu besiegen.

Nun liegt es natürlich an Ihnen, verehrte Fantasy-Rollenspieler, der Welt von Esper Leben einzuhauchen. Eine derartig vielgestaltete Welt sollte einfach mehr Möglichkeiten bieten, als das altbekannte „Rein in's Dungeon, Monster killen, Schatz finden und raus“-Spiel. Wir können zwar nur den Hintergrund liefern, in dem Sie Ihre Abenteuer stattfinden lassen, aber bei solch vielfältigen Ausgangsmöglichkeiten, glauben wir, daß es kein Problem sein wird, eine interessantere Handlung zu finden als die oben genannte.

Willkommen dann also auf Esper!

DIE CHARAKTERE

Die Erstellung eines Charakters

Zuerst einmal sollten Sie sich überlegen, *was* für einen Charakter sie spielen möchten. Das Spiel system von Añnor – Das Schwert von Esper kennt keine in starre Raster gepreßten Heldentypen; jeder ist in der Gestaltung seines Charakters mit seinen Eigenschaften und Talenten völlig frei. Wir vertrauen darauf, daß Sie Ihren Charakter mit stimmigen Werten ausstatten.

Haben Sie sich entschieden, können Sie schon einmal Namen, Geschlecht, Typus, Beruf, Größe Gewicht, Haar- und Augenfarbe in das Charakterblatt basierend auf den Würfelsergebnissen aus den bei den einzelnen Völkern aufgeführten Tabellen eintragen. Sie sollten für Ihren Helden eine Vorgeschichte erfinden und basierend darauf Stand und Namen der Eltern, Geschwister, Konfession, sowie etwaige Auszeichnungen und Titel, Besonderheiten und Vorstrafen eintragen. Wenn Sie partout nicht wissen, welchen sozialen Ursprungs Ihr Charakter sein soll, können Sie dieses natürlich auch auswürfeln.

Die guten Eigenschaften

CHARISMA (CH): Die Ausstrahlung des Charakters, seine Wirkung auf andere Menschen. Das Charisma muß nicht unbedingt etwas mit Schönheit, die natürlich auch nicht schaden kann, zu tun haben; es gibt auch Menschen mit Entstellungen, die trotzdem eine interessante Ausstrahlung haben.

FEINMOTORIK (FM): Die Fähigkeit, feine Arbeiten mit den Fingern zu erledigen. Eine hohe Feinmotorik ist unerlässlich für z.B. alle Handwerker, Künstler, Musiker und Taschendiebe.

INTUITION (IN): Das gewisse Gespür, in schwierigen Situationen die richtige Entscheidung treffen zu können.

INTELLIGENZ (IZ): Die natürliche Klugheit eines Charakters; hat nichts mit gelerntem Wissen zu tun.

Die schlechten Eigenschaften:

Die schlechten Eigenschaften sollten im Interesse eines guten Rollenspiels nicht vernachlässigt werden, viele schlechte Eigenschaften werden oft „vergessen“ oder heruntergespielt, obwohl besonders die Eigenschaften Aberglaube, Habgier, Neugier und Wollust das Handeln eines Helden ganz entscheidend beeinflussen. Überhaupt müssen die schlechten Eigenschaften nicht unbedingt als „schlecht“ angesehen werden. Einige sorgen dafür, daß der Charakter Kanten und Ecken erhält und dadurch wirklich zu einem Charakter

Die Eigenschaften

Die Eigenschaften Ihres Charakters sind seine wichtigsten Werte, da sich aus diesen Werten seine sämtlichen weiteren Werte für Talente, Kampf und gegebenenfalls auch Magie ergeben. Die Eigenschaften eines Charakters bestimmen sein gesamtes Auftreten und nach diesen Werten sollte auch das Rollenspiel des Spielers ausgerichtet sein. Ein durch seine Werte grobschlächtiger und eher einfältiger Charakter wird extrem unglaublich, wenn er auf einmal an einem Fürstentum durch vollendete Etikette und sein Verständnis für hohe Politik besticht.

Da Sie durch die Vorgeschichte bereits einige Charakterzüge und Eigenschaften Ihres geplanten Charakters bestimmt haben, können Sie nun daran gehen, bestimmte Eigenschaften besonders hervorzuheben.

Welche Eigenschaften gibt es nun? Jeder Charakter besitzt neun gute und neun schlechte Eigenschaften, die die Grundlage für alle seine weiteren Werte bilden:

MOTORIK (MO): Die Fähigkeit, die Bewegungen des Körpers möglichst geschickt zu koordinieren.

REAKTION (RE): Besonders im Kampf wichtige Eigenschaft, die der Charakter braucht, um auf bestimmte Ereignisse möglichst schnell zu reagieren.

STÄRKE (ST): Die körperliche Kraft eines Charakters.

TAPFERKEIT (TK): Der Mut eines Charakters, sich gefährlichen Situationen zu stellen.

WILLENSKRAFT (WI): Die psychische Kraft eines Charakters, auch dessen Beharrlichkeit und Sturheit.

wird, andere wiederum sind ganz natürliche Ängste, die in einigen Fällen dem Charakter das Leben retten könnten, denn Rückzug ist doch oft besser, als den Heldentod zu sterben.

Im Allgemeinen läßt sich sagen, daß die schlechten Eigenschaften im Spiel eigentlich mehr zählen sollten. Ein Charakter, dessen Habgierprobe angesichts eines gigantischen Goldschatzes gelungen ist, wird im Allgemeinen alle Vorsicht fahren lassen...

ABERGLAUBE (AG): Vom kulturellen, gesellschaftlichen und religiösen Umfeld geprägte Neigung, die bestimmt, ob ein Charakter sich von Vorzeichen, Omen, Amuletten und anderen beeinflussen oder leiten läßt. Natürlich ist diese Eigenschaft bei einem geistergläubigen Mbaou stärker ausgeprägt als bei einem streng atheistisch lebenden Iadner.

Jeder Charakter sollte irgendwelche Marotten haben, die ihn prägen, und die sich hervorragend unter der Rubrik Aberglaube einordnen lassen. So mag der eine immer einen Kieselstein in der Unterhose mit sich herumtragen, der andere setzt sich nie mit dem Rücken zur Tür, ein weiterer tritt nie mit dem linken Fuß zuerst in ein Zimmer ein, usw...

EITELKEIT (EK): Nicht nur die betonte Pflege des Aussehens sondern auch hochmütiges, selbstüberschätzendes und snobistisches Auftreten, diese Eigenschaft ist vor allem in den höheren Gesellschaftsschichten besonders ausgeprägt.

HABGIER (HG): Die Bereitschaft eines Charakters, wertvolle Gegenstände besitzen zu wollen; beinhaltet auch Geiz.

HÖHENANGST (HA): Bestimmt, ob ein Charakter sich in große Höhen wagt oder doch lieber auf dem festen Boden bleibt.

JÄHZORN (JZ): Die Bereitschaft eines Charakters, entweder zu Wutausbrüchen zu neigen oder jegliche Schmähungen oder Beleidigungen stoisch hinzunehmen.

NEUGIER (NG): Eine gesunde Neugier sollte zur Grundausstattung eines jeden Abenteurers gehören. Allerdings ist es nicht unbedingt nötig, und vor allem nicht sehr gesund, seine Nase wie ein junger Hund in jede Höhle zu stecken...

RAUMANGST (RA): Einige Personen bekommen in engen Räumen Angstzustände, besonders, wenn sie den Aufenthalt unter freiem Himmel gewohnt sind. So wird sich z.B. ein Kar weigern, in eine düstere Höhle auch nur einen Fuß zu setzen.

TOTENANGST (TA): Wer eine Leiche vor sich liegen sieht, wird, je nach dem, welcher Anblick sich seinen Augen darbietet, mit dem Drang kämpfen müssen, sein Essen durch den Mund wieder von sich geben zu müssen oder sich voller Schaudern abzuwenden. Wer ganz abgebrüht ist, dessen Totenangst ist niedrig genug, um diesen Anblick unberührt zu ertragen.

WOLLUST (WL): Nun ja, weshalb ist Wollust eigentlich eine schlechte Eigenschaft? Der allgemein vertretenen Lehrmeinung der meisten Völker Espers nach handelt es sich hierbei um einen „niederen Instinkt, der unser aller Leben entscheidend bestimmt“.

Primär ist diese Eigenschaft dazu geeignet, herauszufinden, wie willig der Charakter auf die Verführungskünste eines eventuellen Partners reagiert. Aber die Eigenschaft der Wollust bezieht sich nicht nur auf den sexuellen Aspekt. Vielleicht frönt Ihr Charakter ja gewissen anderen Lastern, auf die hier nicht näher eingegangen werden soll...

Die Bestimmung der Eigenschaften

Die Werte der Eigenschaften liegen zwischen 1 und 20. In einigen Ausnahmefällen, wie zum Beispiel bei bestimmten Rassen, können Eigenschaften auch höher liegen und bis auf 25 steigen.

Die Werte für die guten Eigenschaften werden aus einem Punktevorrat aufgeteilt, der sich aus $65+10W8$ Punkten zusammensetzt.

Die schlechten Eigenschaften werden aus $65+5W6$ Punkten aufgeteilt.

Zu Beginn dürfen sich die guten Eigenschaften zwischen 5 und 20 bewegen, die schlechten Eigenschaften zwischen 2 und 15.

Wer noch ein wenig an seinen Eigenschaften herumfeilen möchte, kann seine Eigenschaften im Verhältnis 1:2 anheben (wenn eine gute Eigenschaft um einen Punkt angehoben wird, muß eine schlechte Eigenschaft dafür um zwei Punkte angehoben werden).

Beispiel:

Jowan würfelt für seine guten Eigenschaften 108 Punkte, für die schlechten Eigenschaften 76 Punkte.

Er teilt diese Punkte unter seinen Eigenschaften folgendermaßen auf:

CH: 11	AG: 10
FM: $10+1=11$	EK: 10
IN: 10	HG: 12
IZ: 12	HA: $4+2=6$
MO: 14	JZ: 7
RE: 12	NG: 10
ST: 13	RA: 5
TK: 15	TA: 8
WI: 11	WL: 10

Weitere Werte im Charakterblatt

ERFAHRUNGSSTUFE (ES) und ERFAHRUNGSPUNKTE (EP): Im Laufe seines Abenteurerlebens sammelt ein Charakter Erfahrungen und wird dadurch zwangsläufig reifer und erfahrener in Bezug auf sämtliche seiner Kenntnisse und Fähigkeiten.

Im Rollenspiel wird die gewonnene Erfahrung durch die Vergabe von Erfahrungspunkten verkörpert. Die Menge der EP bestimmt der Spielleiter je nach

Charakter und Situation nach eigenem Ermessen, aber doch in Relation zu den anderen Mitspielern. Dabei sollten vor allem Erlebnisse und Taten mit EP belohnt werden, die für den Charakter eine Herausforderung darstellen oder bei denen er tatsächlich neue Erfahrungen sammelt. Der erfahrene Kriegsveteran, der seinen 5325en Feind erschlägt, wird dafür kaum noch mit großartig vielen EP belohnt werden.

Mit den erlangten EP kann der Charakter im Laufe des Spiels Steigerungen seiner Fertigkeiten und Eigenschaften „kaufen“ (siehe Kapitel Steigerungen), und zwar unabhängig vom Sruftenanstieg. Der Wert der Erfahrungsstufe wird im Spiel nur in wenigen Fällen benötigt.

Die Menge der EP, die benötigt werden, um eine Stufe aufzusteigen, steigen pro Stufe um je 100 Punkte, gliedern sich also wie folgt:

1. Stufe: 100 EP	11. Stufe: 6600 EP
2. Stufe: 300 EP	12. Stufe: 7800 EP
3. Stufe: 600 EP	13. Stufe: 9200 EP
4. Stufe: 1000 EP	14. Stufe: 10600 EP
5. Stufe: 1500 EP	15. Stufe: 12100 EP
6. Stufe: 2100 EP	16. Stufe: 13700 EP
7. Stufe: 2800 EP	17. Stufe: 15400 EP
8. Stufe: 3600 EP	18. Stufe: 17200 EP
9. Stufe: 4500 EP	19. Stufe: 18100 EP
10. Stufe: 5500 EP	20. Stufe: 20100 EP

Ein Charakter startet im Rollenspiel nur in den seltensten Fällen mit der nullten Stufe, also mit 0 EP. Dies entspricht etwa einem 14-jährigen Bauernlummel ohne Ahnung von der Welt. Stammt der Held aus höheren Gesellschaftsschichten oder hat bereits eine Ausbildung hinter sich oder hat sonstwie bereits Erfahrungen gesammelt, kann er als bis zu drittstufiger Charakter mit den entsprechenden Steigerungen ins Spiel starten.

Die ungefähre Bedeutung der Stufe

- 4+ vielversprechend: Der Charakter hat seine Fähigkeiten unter Beweis gestellt, man darf gespannt sein, was noch kommen mag
- 6+ respektabel: Der Charakter ist ein würdiger und kompetenter Vertreter seines Berufes
- 9+ geachtet: Der Charakter hat sich einen Namen gemacht
- 14+ berühmt: Der Charakter ist eine anerkannte Autorität auf seinem Gebiet, seine Kenntnisse und Fähigkeiten werden bewundert und beneidet
- 18+ legendär: Der Charakter ist dermaßen berühmt und mächtig, daß sich Legenden um ihn gebildet haben. Er wird wohl kaum anonym bleiben können.

LEBENSENERGIE (LE): Dieser Wert zeigt die Vitalität des Charakters an. Bei Verletzungen sinkt die LE entsprechend. Bei erwachsenen Menschen liegt die LE anfangs zwischen 30 und 40 und kann als Maximum etwa 70 erreichen. Einige Rassen, wie z.B. die Thris oder die Elakken haben eine erheblich höhere LE.

Unser Beispielheld Jowan hat z.B. eine LE von 35.

LE wird nach je 300 neu erhaltenen EP gesteigert. Der Grad der LE-Steigerung hängt von der Kondition und vom Alter des Charakters ab (siehe Kapitel Steigerungen).

Wessen LE durch Erschöpfung oder Verletzungen gesenkt wurde, kann über Nacht LE regenerieren. Auch hierbei hängt der Grad der Regeneration von der Kondition des Charakters ab.

ASTRALENERGIE (AE): Nur magisch begabte Charaktere verfügen über diese Kraft, mit deren Hilfe sie magische Handlungen vollbringen können. Astral-

energie ist nicht etwa, wie man vermuten könnte, eine gewisse Menge von Magie, die im Körper des Zaubernenden „gespeichert“ ist, die aufgebraucht wird und sich wie die Lebensenergie wieder regeneriert. Vielmehr ist die Astralenergie die Kraft des Zaubernenden, eine gewisse Menge magischer Energie formen und benutzen zu können. Wie bei jeder anderen Kraft kann man freilich versuchen, seine Kräfte über seine Grenzen hinaus zu strapazieren, was sich aber nicht selten als äußerst fatal erweisen kann.

Wer einen Zauber wirkt, dessen AE sinkt dementsprechend, bis der Charakter völlig erschöpft ist und keine Magischen Energien mehr auf sich ziehen kann.

Die anfängliche AE hängt von der Rasse des magisch begabten Charakters und der Art der magischen Nutzung ab und steht bei den verschiedenen Magischen Charakteren verzeichnet (siehe „Die Magie Espers“). Inquisitoren der mabedianischen Kirche tragen hier ihre Antiastralenergie (AE-) ein.

Ähnlich wie LE kann auch AE über Nacht regeneriert werden; man erneuert pro Nacht $W6 \times MS$ Punkte.

Beim Stufenanstieg steigt die AE um $3W6 + \text{neue MS}$.

AT- und PA-BASIS: Diese Werte geben an, wie gut ein Charakter mit *irgend einer* Waffe attackieren und parieren kann. Wie der Name schon verrät dienen diese Werte als Basis für alle Kampfwerte. Die Werte von AT und PA können für die Waffengattungen, bei denen der Held über Kampftalente verfügt, angehoben werden.

Die AT-Basis errechnet sich aus $(2ST + RE + 2MO + TK):10$, bei Jowan also $(26 + 12 + 28 + 15):10 = 8$.

Die PA-Basis errechnet sich aus $(ST + 2RE + MO + 2IN):10$, bei Jowan also $(13 + 24 + 14 + 20) = 7$.

AUSWEICHEN (AW): Manchmal ist es günstiger, einer Attacke einfach auszuweichen, als sie zu parieren. Diesem Manöver wird mit diesem Wert Rechnung getragen.

Der AW-Wert berechnet sich aus $(2RE + MO + IN):10$, beträgt bei Jowan also $(24 + 14 + 20):10 = 6$.

Bei der Berechnung der Werte sind diese immer normal zu runden. 8,4 gilt als 8; während 8,5 als 9 zählt.

FERNKAMPFBASIS: Ähnlich wie bei AT- und PA-Basis gilt dieser Wert als Grundwert für alle Schuß- und Wurfaffen. Der Charakter kämpft mit diesem Wert, mit jeder Schuß- und Wurfaffe, über die er kein Talentwert verfügt. Ansonsten wird der Talentwert auf die Fernkampfbasis addiert.

Die Fernkampfbasis errechnet sich aus $(FM + RE + IN):5$, beträgt bei Jowan also $(11 + 12 + 10):5 = 7$.

INITIATIVE (INI): Dieser Wert ist im Kampf wichtig, um im Zweifelsfall zu bestimmen, wer die erste AT schlagen darf (siehe Kampfregeln).

Die Initiative errechnet sich aus $(3RE + 2MO + TK + IN):10$, also für Jowan $(36 + 28 + 15 + 10):10 = 9$

KONDITION (KO): Dieser Wert bestimmt die körperliche Verfassung des Charakters. Sie zeigt an, wieviel Schaden ein Charakter einstecken kann und welchen Schaden eine Verletzung bei ihm bewirkt. Außerdem

bestimmt dieser Wert den Grad der LE-Regeneration und -Steigerung.

Die Kondition errechnet sich aus $(3ST+2WI+LE):10$, bei Jowan beträgt sie also $(39+22+35):10 = 10$.

GESCHWINDIGKEIT (GS): Diese Zahl gibt die Geschwindigkeit des Charakters in Metern pro Sekunde ein und ist unterteilt in Höchstgeschwindigkeit/Dauerlauf/Marschgeschwindigkeit.

Die Geschwindigkeit errechnet sich aus $(2ST+MO):5/10/25$, für Jowan $(26+14):5/10/25 = 8/4/2$.

TRAGKRAFT und STEMMEN: Die Tragkraft gibt an, wieviel Gewicht ein Charakter dauerhaft mit sich führen kann; Stemmen zeigt an, wieviel er maximal heben kann.

Die Tragkraft errechnet sich aus $ST \times 100$ Unzen, Stemmen aus $ST \times 300$ Unzen.

Jowan hätte also eine Tragkraft von 1300 Unzen und kann 3600 Unzen stemmen.

MAGIERESISTENZ (MR): Dieser Wert kommt zum Einsatz, wenn gegen einen Charakter ein Zauber gewirkt werden soll. Gegen gewisse Zauber, vor allem solche, die den Geist beeinflussen, kann man sich wehren und genau dies findet in der Magieresistenz seine Berücksichtigung. Der Zauber ist in diesem Falle um den Wert der Magieresistenz erschwert.

Die Magieresistenz hat den Wert $(WI+2IZ+IN-4AG):2+ES$, einige Rassen besitzen noch einen zusätzlichen Bonus auf die Magieresistenz. Jowans Magieresistenz hätte den Wert $(11+24+10-40):2+0 = 2$.

MAGIEKUNDE (MK): Die Magiekunde dient ähnlich wie Fernkampf-, AT- und PA-Basis als Grundlage für sämtliche Zauberfertigkeiten. Nur magiefähige Charaktere und Inquisitoren besitzen diese Fähigkeit.

Die Magiekunde errechnet sich aus $3 \times MS + (IN+2IZ+WI)$, beträgt bei Jowan also $3 \times (10+22+11) = 46$.

MAGIESTUFE (MS): Der Grad der Perfektion, mit der Magie verwendet werden kann, ist in acht Magiestufen unterteilt. Die Magiestufe gibt an, welche Zauber mit dem derzeitigen Können vollführt werden können. Ein magisch begabter Held startet mit der ersten Magiestufe und würfelt bei jedem ES-Anstieg auf eine Erhöhung der Magiestufe:

MS 1	→ MS 2:	W3
MS 2	→ MS 3:	W4-3+ES
MS 3	→ MS 4:	W4-3+ES
MS 4	→ MS 5:	W8-8+ES
MS 5	→ MS 6:	W8-10+ES
MS 6	→ MS 7:	W10-13+ES
MS 7	→ MS 8:	W10-18+ES

Mit den angegebenen Würfeln muß der Wert der Magiestufe oder höher geworfen werden.

TP-ZUSCHLAG: Je nach körperlicher Stärke und Geschicklichkeit, kann eine Waffe mehr oder weniger wirksam eingesetzt werden. Dieser Wert wird auf die aus den Waffenlisten ersichtlichen Trefferpunkte für die jeweilige Waffe addiert.

Der TP-Zuschlag beträgt $(2ST+IN+MO-50):10$, für Jowan also $(26+10+14-50):10 = 0$.

GIFTRESISTENZ (GR): Gegen diesen Wert wird mit dem W20 gewürfelt, wenn gegen den Charakter ein Gift angewandt wird. Bei gelungener GR-Probe erleidet er nur den in den Gift-Beschreibungen angegebenen Schaden anstatt des vollen Schadens.

Die Giftresistenz errechnet sich aus $(2ST+WI+3KO):10-4$, beträgt für Jowan also $(26+11+30):10-4 = 3$.

DIE SINNE (Sehkraft, Gehör, Geruchssinn): Die Ausprägung der Sinne eines Charakters steht von Beginn an fest und kann auch im Laufe des Lebens auf natürliche Weise gesteigert werden. Eher werden die Sinne im Laufe des Lebens schwächer.

Der Wert für die Sehkraft beträgt $50+6W8$.

Der Wert für das Gehör beträgt $50+5W12$.

Der Wert für den Geruchssinn beträgt $40+3W20$.

Diese Werte gelten für Menschen. Einige andere intelligente Rassen Espers verfügen über schwächer oder stärker ausgeprägte Sinne, so können zum Beispiel Kilijaraner besser riechen oder Iadner schlechter hören, aber dafür besser sehen als Menschen. Solche Rassen erhalten Boni oder Mali auf die einzelnen Sinnesausprägungen.

Beim Stufenanstieg wird mit dem W100 gegen die Werte der Sinne gewürfelt, wobei der Wurf gegen das Gehör um 10 Punkte erleichtert ist und der Wurf gegen den Geruchssinn um 20. Liegt das Würfelergebnis über dem Wert, so sinkt der betreffende Sinn um W4 Punkte.

SOZIALE STELLUNG (SOZ): Dieser Wert gibt an, welcher gesellschaftlichen Schicht der Charakter zugehörig ist und wie er von anderen eingeschätzt wird. Die Vorteile einer hohen SOZ liegen auf der Hand. Für höheres gesellschaftliches Ansehen leben einige Leute über ihren Verhältnissen, werden aber nach ihrem Lebenswandel und Auftreten beurteilt.

SOZ Stand

- | | |
|-------|--|
| 1-3 | Abschaum: Unfreie, Sträflinge und Ausgestoßene, Räuber, Streuner, Vagabunden |
| 4-6 | Unterschicht: arme Bauern, Manufaktur- und Wanderarbeiter, arme Handwerker, Gesinde, einfache Soldaten und Novizen |
| 7-9 | Mittelstand: Bürger (Handwerker, Krämer usw.) mit gewisser Bildung und Kultur, Gastwirte, einfache Gardisten, Unteroffiziere, einfache Priester, junge Gelehrte |
| 10-12 | Oberschicht: wohlhabende Großbürger und Höflinge, Medanes, reiche Kaufleute, Kapitäne, höhere Offiziere, Akademielehrer und -leiter, einfache Edle, Mitglieder des Staatsrates |
| 13-15 | Niederer Adel: Barone und Grafen, Stabsoffiziere, reiche Gutsbesitzer |
| 16-18 | Hochadel: Fürsten, Markgrafen und Herzöge, Dewen, Thanes, der Othaa, Angehörige des Kabinetts |
| 19-20 | Die Höchsten der Hohen: Angehörige des Herrscherhauses, Reichskanzler |
| 21 | König, Mintarar, Káno |

Die Bestimmung der Sozialen Stellung

Prinzipiell hängt die SOZ eines Charakters von seinem Elternhaus ab:

Unfrei:	1
Arm:	4
Mittelstand:	7
Reich:	10
Adlig:	13
Hochadlig:	16

Faustregel: Kein Charakter sollte eine niedrigere SOZ haben als die Hälfte seiner Stufe beträgt.

Die Veränderung der Sozialen Stellung

Die Soziale Stellung eines Charakters kann natürlich durch noble Taten steigen oder auch durch fürchterliche Untaten oder Irrtümer sinken.

Erhöhung

1. Eigeninitiative

Der Charakter selbst versucht, im Anschluß an eine Heldentat durch geschickten Lobbyismus in eigener Sache, hochgestellte Persönlichkeiten davon zu überzeugen, seine Soziale Stellung anzuheben.

Hierzu muß er sich mit potentiellen Gönnern treffen, Bestechungsgelder und -geschenke verteilen, sich eine standesgemäße Ausstattung anschaffen usw.

Dafür muß er einen Teil seiner Erfahrungspunkte aufwenden, und zwar vier mal so viele, wie der gewünschte SOZ-Wert beträgt (hierbei bitte im Rahmen des Realistischen bleiben!) und eine nicht unbeträchtliche Summe Geld locker machen.

Am Ende dieser Bemühungen macht der Spieler eine Probe mit dem W20 auf den SOZ. Gelingt diese, so ist der soziale Aufstieg perfekt, mißlingt sie, war alle Anstrengung umsonst.

2. Erhöhung durch andere Personen

Hier liegt die Erhöhung natürlich in den Händen des Spielleiters, der einen Charakter infolge irgend welcher großartiger Taten in den Adelsstand erhebt oder ähnliche Auszeichnungen vornehmen läßt.

Abstieg

Ein Charakter kann einerseits durch gerichtliche Strafen in seinem sozialen Ansehen sinken, wie auch durch finanzielle Verluste. Wer des Hochverrats überführt wurde, wird im Allgemeinen all seiner Titel und Privilegien enthoben und sinkt beträchtlich in der sozialen Reihenfolge.

Die SOZ im Spiel

Die SOZ bestimmt das Ansehen, das ein Charakter in der Gesellschaft genießt. Personen mit bis zu zwei Punkte niedrigerer SOZ werden sich von dem höher eingestuften Charakter mehr oder minder bereitwillig etwas sagen lassen.

Es gilt zwischen der tatsächlichen und der augenscheinlichen SOZ zu unterscheiden. Der Gaukler, der sich in feine Kleidung wirft und formvollendet die höfische Etikette beherrscht, kann durchaus als Adliger durchgehen, wenn auch größtenteils nur beim niedrigen Volk, das mit den Gepflogenheiten des Adels nicht so ganz vertraut ist.

Die Ausstattung des Charakters

VERMÖGEN UND AUSTRÜSTUNG: Im Laufe seines Abenteuerlebens wird Ihr Charakter diverse Gegenstände und hoffentlich auch ein bescheidenes Vermögen erwerben.

In die vorgesehenen Tabellen werden alle Gegenstände eingetragen werden, die ein Held so mit sich führt. Es empfiehlt sich, diese Aufstellung immer auf dem Laufenden zu halten und vor allem ehrlich damit umzugehen. Es ist einfach unfair, wenn in dem Moment wo eines benötigt wird, „zufällig“ ein Seil in einem Rucksack „gefunden“ wird...

BEHINDERUNG (BE): Bei der Aufstellung der mitgeführten Gegenstände sollte auch deren Gewicht berücksichtigt werden. Das Gewicht aller am Körper mitgeführten Gegenstände wird zusammengerechnet und daraus die Behinderung durch Traglast bestimmt. Je 200 Unzen machen einen Behinderungspunkt aus, sodaß z.B. 785 Unzen Traglast noch einer Behinderung von 3 entsprechen.

Der Wert der Behinderung wird halbiert, gerundet und jeweils von AT, PA und AW abgezogen.

Beispiel: Unser Held Jowan trägt eine 650 Unzen schwere Ausrüstung (BE 3). Das bedeutet, daß Jowans AT, PA und AW um je 2 Punkte sinken.

DIE TALENTE

Nachdem Ihr Charakter seine grundlegenden Eigenschaften erhalten hat, können Sie nun daran gehen, ihn zu spezialisieren, mit Talenten und Fertigkeiten auszustatten. Gegen die Werte der einzelnen Talente wird im Laufe des Rollenspiels am häufigsten gewürfelt und Sie sollten sich gut überlegen, welche Talente Ihr Charakter erhalten soll, damit Sie ihn so spielen können, wie Sie sich das ursprünglich vorgestellt hatten.

Mit Ausnahme der Kampftalente werden die Werte der Talente folgendermaßen errechnet:

Jeder Talentwert setzt sich aus den Werten dreier Eigenschaften und dem Talentwert (TW) zusammen. Bei jedem Talent sind vier Eigenschaften angegeben, von denen die besten drei zusammengezählt und mit dem vierfachen TW addiert werden, woraus sich der Prozentwert ergibt, gegen den bei den Proben mit dem W100 gewürfelt wird.

Beispiel: Jowan möchte seinen Prozentwert für das Talent Reiten erfahren. Reiten braucht die Eigenschaften CH, MO, ST und TK. Die Summe der drei besten Eigenschaften beträgt bei Jowan $14+13+15=42$. Als TW hat Jowan für Reiten den Wert 5 gewählt. Sein Prozentwert Reiten beträgt also $42+20=62$.

Bei den Kampftalenten verhält es sich anders. Hier werden die TW vom Helden bestimmt und nach Belieben auf den AT- und PA-Basiswert verteilt.

Diese Verteilung ergibt die Grundwerte für die jeweilige Waffengattung, die wiederum durch den *Waffenvergleichswert* (WV) modifiziert wird. Der Grund-WV beträgt 0/0. Alles was darüber oder darunterliegt, wird vom Basiswert abgezogen oder hinzuaddiert. Wird zum Beispiel mit einem Drantmesser (WV +3/+2) gekämpft, so kann der Kämpfer drei Punkte zu seiner AT und zwei zu seiner PA dazuzählen.

Beispiel: Jowan hat beim Kampftalent Schwerter den TW 5. Er kann also nun insgesamt 5 Punkte auf seine AT- und PA-Basiswerte addieren. Bei AT-Basis 8 und PA-Basis 7 verteilt er die 5 Punkte folgendermaßen AT = $8+2=10$; PA = $7+3=10$.

Die Bestimmung der Talentwerte

Zu Beginn darf ein Held 400-800 Talentsteigerungspunkte (TSP) auf seine Talentpunkte verteilen. Je nach Vorgeschichte und Ausbildung des Helden liegt es im Ermessen des Meisters, wie viele TSP ein Held erhält.

Anfangs darf ein TW den Wert 5 nicht übersteigen, nur fünf TW dürfen auf 8 gesetzt werden, wobei nur einer davon ein Kampftalent sein darf.

Im Charakterblatt sind die einzelnen Talente farblich in drei Gruppen unterteilt.

Die **schwarz** unterlegten Talente sind von Anfang an vorhanden, d.h. der TW beträgt anfangs mindestens 0.

Die **grau** unterlegten Talente beherrscht jeder Held wenigstens ein bißchen, d.h. ein nicht erlerntes Talent dieser Gruppe wird mit einem X gekennzeichnet und der Prozentwert dieses Talentbesitzes beträgt die Summe dreier Eigenschaften -30. Um eines dieser Talente zu erlernen (TW auf 0 setzen), müssen je nach Kategorie folgende TSP aufgewendet werden:

Kampftalente:	20 TSP
Körperliche Talente:	5 TSP
Gesellschaftliche Talente:	15 TSP
Naturtalente:	10 TSP
Wissenstalente:	25 TSP
Sprachen:	20 TSP
Geistige Talente:	10 TSP
Psi-Talente:	25 TSP
Handwerkliche Talente:	15 TSP
Berufe/Hobbies:	15 TSP

Die **weiß** unterlegten Talente müssen extra erlernt werden. Wer dieses Talent nicht erlernt hat, der kann es einfach nicht, d.h. der Prozentwert beträgt für dieses Talent 0. Um eines dieser Talente zu erlernen braucht man einen guten Lehrer und viel Zeit. Deshalb können auch nicht allzu viele Talente dieser Art auf einmal erlernt werden, dies liegt jedoch im Ermessen des Meisters. Außerdem müssen die oben angegebenen TSP aufgewendet werden.

Nachdem also durch Aufwendung von TSP Talente erlernt wurden, beträgt ihr TW immer noch 0. Um den TW anzuheben, werden dem TW entsprechend TSP verbraucht. Ein Talent auf 5 zu setzen kostet also 5 TSP.

Die Bedeutung der Talentwerte

Die Talentwertangaben bei den Klassifizierungen beschreiben, wie der Charakter seine Fähigkeiten einzuschätzen hat. Niemand wird sagen: „He, ich habe einen Tachendiebstahl-Talentwert von 14“, sondern eher „Ich bin ein meisterhafter Taschendieb“. Hier sei erläutert, welche Bedeutungen die einzelnen Attribute mit sich bringen:

0 bis 2: Unerfahren

Der Charakter besitzt kaum bis rudimentäre Erfahrungen in dem betreffenden Bereich, bemüht sich aber möglicherweise darum, sein Wissen zu verbessern.

3 bis 5: Erfahren

Offensichtlich hat sich der Charakter mit diesem Themenbereich bereits auseinander gesetzt und einige Erfahrungen gesammelt. Trotz alledem bleibt er ein Laie, der mit den Studien oder Übungen erst begonnen hat.

6 bis 8: Durchschnittlich

Ein Charakter, der z.B. ein durchschnittlicher Kämpfer ist, übt regelmäßig, aber nicht häufig, oder besitzt das Durchschnittswissen eines halbwegs gebildeten Normalbürgers.

9 bis 12: Kompetent

Dieses Attribut bestätigt, daß der Charakter sich mit einem großen Teil seiner Kräfte dieser Fähigkeit widmet und den Durchschnitt überflügelt hat. Ein kompetenter Charakter ist in der Lage, anderen bereits Unterweisungen in seinem Gebiet zu geben und weiß im allgemeinen, was er oder sie tut.

13 bis 14: Meisterlich

Dem Meisterbrief eines Lehrberufes entsprechend, ist der Charakter ein Meister in dieser Fähigkeit. Ein meisterhafter Kämpfer besiegt die meisten weniger geschickten Krieger im Duell, während ein meisterhafter Medicus etliche Heilverfahren meisterlich beherrscht, sich mit einigen Spezialgebieten hervorragend auskennt und eventuell Magister an einer Akademie ist. Geschick und Wissen des Charakters sind weithin bekannt und werden bewundert oder gefürchtet.

15 bis 17: Brillant

Als Koryphäe auf dem gewählten Gebiet wird der Charakter häufig um Rat gefragt oder um Unterweisung gebeten. Er sticht durch Vorträge, Fachkenntnisse oder möglicherweise sogar Bücher aus der Masse der weniger Begabten heraus, ist weithin als Experte bekannt oder als kaum zu bezwingender Gegner gefürchtet. Der brillante Kämpfer gilt als nahezu unbezwingbarer Schwertmeister, der viele fremdartige Manöver kennt oder sogar selbst entwickelt hat. Der Staatsmann weiß

sein Reich exzellent zu führen, mit der Alltagspolitik zu jonglieren und sich gleichzeitig der meisten Intrigen von Höflingen und Politikern zu erwehren bzw. sie entsprechend umzustricken und zu kontern.

>18 Vollendet

Der Charakter hat erreicht, was menschenmöglich ist. Nur wenige Volkshelden oder Erzschorken dieses Wissen oder dieser Fertigkeiten existieren, darüber hinaus gibt es nur noch Legenden wie Haleg Gay oder Ustro.

Die Bedeutung des Prozentwertes:

Der Prozentwert ist der für den Spielverlauf bedeutendste Wert. Pfiffige Rechner mögen vielleicht schon einmal grob überschlagen haben und mögen zu dem Ergebnis gekommen sein, daß bereits mit dem Talentwert 10 ein Prozentwert von um die 100 durchaus möglich ist und somit Prozentwerte von über 100% zu erreichen sind. Weiterhin mögen sie sich gefragt haben, warum denn ein Talentwert von 10 „nur“ als Kompetent angesehen wird.

Die Antwort hierauf ist relativ einfach: Ein Prozentwert von 100% sagt aus, daß man alle „normalen“ Situationen dieses Talent betreffend mit Sicherheit überstehen kann. Jedoch wird selten einmal nur gegen den Prozentwert gewürfelt. Meist kommen je nach Situation mehr oder weniger große Erschwernisse auf die Talentproben hinzu, so daß sogar bei einem Prozentwert von 130% noch Proben mißlingen können.

Boni durch Geburt

Auf ganz Esper scheinen gewisse Kräfte (ganz egal wie auch immer man sie nennen mag) Einfluß auf bestimmte Eigenschaften und Fähigkeiten der Lebewesen zu haben. Der Tag der Geburt hat Auswirkungen auf das gesamte spätere Leben, da gewisse Talente be-

sonders veranlagt sind. Sie als Spieler können nun auf diesen Boni aufbauen und die betreffenden Talente besonders fordern, oder Sie können die Boni völlig vernachlässigen.

Zur Bestimmung des Geburtstages:

Die Monate

W12

1 Kelvarod	Tierkunde +3, ein Überleben-Talent +3, Schußwaffen +3, Fährtensuchen +6
2 Nolah	Alchimie +3, Malen/Zeichnen +6, Lesen/Schreiben +9, Rechnen +9
3 Normiah	Glücksspiel +3, Schätzen +6, Feilschen +9, Taschendiebstahl +9
4 Olvare	Alchimie +3, Heilkunde Krankheit +3, Giftkunde +6, Pflanzenkunde +9
5 Bereges	Schlösser knacken +6, Mechanik +6, FF+I
6 Inanna	Musizieren +6, Überzeugen +9, Verführen +9, CH+I
7 Annar	Prophezeien +3, Aufmerksamkeit +6, Sehkraft+W6, IN+I
8 Ganian	Heilkunde Wunden +6, Heilkunde Krankheit +9, LE+W4
9 Nenir	Wettervorhersage +3, Segeln +3, Schwimmen +6, Orientierung +9
10 Narbele	Überzeugen +6, Heilkunde Krankheit +6, Kochen +6, Menschenkenntnis +6
11 Cewein	Reiten +3, Fahrzeug lenken +3, Schwerter +6, Zechen +9, ST +I
12 Olokane	Aufmerksamkeit +3, Überzeugen +6, eine Sprache +6, IZ +I

Die Wochentage:

W8 (bei 8 noch einmal würfeln)

1 Dútag	Menschenkenntnis +6, Aufmerksamkeit +6
2 Ceytag	Straßenkampf +6, ein Kampftalent +6
3 Nortag	Straßenkunde +3, Falschspiel +6
4 Nartag	Alle Heiltalente +6
5 Gaintag	LE+W8
6 Vantag	Körperbeherrschung +6, Zechen +6
7 Antag	Orientierung +6, MO +I

Was bedeuten nun die Boni durch Geburt? Ein Bonus von +3/6/9 bedeutet, daß man anfangs 3/6/9 TSP weniger aufwenden muß, um dieses Talent zu erlernen. Wer also zum Beispiel einen Bonus von +9 auf Pflanzenkunde hat, und dieses Talent auf den Wert 5 heben will, muß nur 21 statt der erforderlichen 30 TSP verbrauchen.

DIE TALENTE IM EINZELNEN

Kampftalente

Unbewaffneter Nahkampf

Beim Kampf Unbewaffneter gegen Bewaffneter muß der Unbewaffnete jeweils fünf Punkte von AT und PA abziehen. Beim Kampf zweier Unbewaffneter gegeneinander kann man auf diesen Abzug verzichten, da sich die Chancen für beide erhöhen und es zu mehr Treffern kommt. Es ist möglich, beim unbewaffneten Nahkampf Nahkampfwaffen einzusetzen, die den WV und die TP erhöhen.

Straßenkampf

Hier ist alles erlaubt: Kratzen, beißen, Haare reißen, der Tritt in die Kronjuwelen... Und niemand braucht in dieser „Kampftechnik“ besonders geschult zu sein.

Gerade der Straßenkampf erlaubt eine Vielzahl von Varianten, vom Werfen eines Stuhles über den Hieb mit einer aufgeschlagenen Flasche bis zum heimtückischen Tritt von hinten in die Kniekehlen.

Fausthieb: W6 TP
Tritt: W8 TP, AT-1
Wurf: W10 TP, AT-2
Würgen: W4 TP pro KR; die PA wird jede KR um 1 erschwert, die TP steigen jede KR um 1. Um einen Gegner in den Würgegriff zu bekommen, muß eine AT-5 gelingen.

Boxen

Boxen ist weitestgehend ein Kampfsport, der mehr bei den wohlhabenden Gesellschaftsschichten anzutreffen ist, der vor allem nach festen, mehr oder weniger fairen Regeln ausgetragen wird. Wohl unterscheiden sich von Volk zu Volk die Boxstile teilweise beträchtlich, doch sind die Grundregeln identisch.

Fausthieb: W6 TP
links-rechts-Kombination: 2W6 TP, AT+3
für jede 6 die der Angreifer wirft, darf er einen weiteren Würfel rollen. Ab KO SP geht ein Getroffener zu Boden.

Ringen

Ähnlich wie beim Boxen ist Ringen eine Kampftechnik, die in feste Regeln gebunden ist, so ist Treten und Schlagen verboten. Ein Held, der über die Kampftechnik Ringen verfügt, hat gegen einen Helden, der ihn mit Straßenkampf würgen oder werfen will, zwei Paraden.

Wurf: W10 TP, AT+1
Würgen: W4 TP, PA wird jede KR um 1 erschwert, die TP steigen jede KR um 1. Um einen Gegner in den Würgegriff zu bekommen, muß eine AT+3 gelingen.

Eigene Kampftechnik

Viele Völker und Rassen haben eigene waffenlose Kampftechniken entwickelt, doch keine sind so perfektioniert wie das xin-hai-lianische Wu-Shu, das garribische Nai-djala oder der beklanische Doltur.

Die Kampfkunst der You-teng, die in höchster Vollendung nur von wenigen Meistern beherrscht und nur an wenige Schüler weitergegeben wird, ist in ihrer Vollendung eine tödliche Waffe, denn der TW Wu-Shu - 10:2 wird – sofern der TW freilich mehr als 12 beträgt – direkt auf AT und PA Hieb Waffen, scharf addiert. Meister des Wu-Shu sind wahre Kampfmaschinen und werden bis weit über die Grenzen des eigenen Landes gefürchtet.

Einzig die Kämpfer der Garriben und der Beklaner können es mit ihnen aufnehmen, da sie als jeweiliges Gegenstück die Kampftechniken Nai-djala und Doltur entwickelt haben.

Die Kampftechniken anderer Völker erreichen lange nicht die großartige Harmonie des Körpers und das perfekte Zusammenspiel zwischen waffenloser und bewaffneter Kampftechnik.

Fausthieb: 2W4 TP
Tritt: 2W6 TP, AT+1
Sprung: +W8TP, AT+4, PA/AW-2
eine Kombination aus Sprung und Tritt brächte also für den Angreifer einen Malus von 5 auf seine AT und dem Verteidiger einen Malus von 2 auf PA oder AW. Bei einem Pasch darf der Wurf wiederholt werden, die beiden Summen werden addiert. Gelingt ein dritter Pasch, so fällt der Gegner augenblicklich in Ohnmacht.

Bewaffneter Nahkampf

Bezeichnet den Kampf mit allen möglichen Arten von Waffen, wobei deren verschiedene Vorzüge und Nachteile durch Trefferpunkte, Bruchfaktor, Waffenvergleich und natürlich durch den Preis bestimmt werden.

Äxte, Beile

Bei diesen Waffen handelt es sich um ein weites Feld teils einschneidiger, teils zweischneidiger, kurzstieliger und auch langstieliger Waffen, deren Besonderheit in ihrem weit nach vorn verlagerten Schwerpunkt liegt. Waffen dieser Art müssen geschwungen werden und erfordern hohe Stärke und Gewandtheit, um sich nicht selbst zu verletzen.

Hieb Waffen, scharf

Scharfe Hieb Waffen kennzeichnen sich durch ihre einschneidigen Klingen, ihren ausgewogenen Schwerpunkt und somit durch ihre Handlichkeit. Dennoch kommen sie nur in we-



nigen Ländern Espers vor. Einzig der Säbel ist eine weitverbreitete Waffe.

Hieb Waffen, stumpf

Stumpfe Hieb Waffen umfassen praktisch alles, was einem während einer Kneipenschlägerei in die Hände fällt: vom Bierhumpen über den Stuhl bis hin zu den spezialisierten Waffen wie Streitkolben oder Kriegshammer.

Infanteriewaffen

Infanteriewaffen sind Waffen mit einem hölzernen Stiel und einer Länge von mindestens zwei Schritt. Der Vorteil dieser Waffen liegt darin, daß dem Angreifer gegen einen mit einer Infanteriewaffe gerüsteten Verteidiger zwei AT gelingen müssen, wobei der Verteidiger, wenn er es nicht schafft, die erste AT zu parieren, der zweiten ausweichen muß.

Kettenwaffen

Diese merkwürdigen Waffen sind, das Nyi-lanh einmal ausgenommen, hauptsächlich in den Ländern des Ostens und in Andarien verbreitet, wo die Menschen diese Waffengattung einst von den Morgul kopierten und sie heute hauptsächlich von billigen Söldnern oder in den Arenen verwendet werden.

Lanzenreiten

Bei dieser Kampfarmt prescht ein mit einer Lanze bewaffneter Reiter auf einen Gegner los und versucht diesen aufzuspießen. Hauptsächlich findet sich diese Kampftechnik im Süden Espers unter den adligen Ritttern, und dort am häufigsten auf Ritterturnieren.

Eine AT im Lanzenreiten kann man als berittener Kämpfer nicht parieren, sondern höchstens mit einer AW-Probe +5 ausweichen. Gelingen beiden Ritttern ihre Attacken, ist die AW-Probe gar um 8 erschwert. Bei mißlungener AW-Probe wird man vom Reittier gestoßen und erleidet zusätzlich zu den TP durch die Lanze noch W8+3 SP.

Für einen Kämpfer zu Fuß sind die AW-Proben gegen einen Lanzenreiter nicht erschwert.

Messer, Dolche

Diese Waffengattung umfaßt alle ein- oder zweischneidigen, gezackten oder geraden Klingen mit einer Gesamtlänge von nicht mehr als 0,5 bis 0,6 Schritt.

Peitschen

Peitschen sind eine Waffengattung, die auf Esper höchst selten im Kampfe anzutreffen ist. Ist gewöhnlich nicht mehr als das Auspeitschen mit der Einfachen oder der Neunschwänzigen bekannt, so gibt es doch einige (vorwiegend „Edelleute“, und Gaukler), die wahre Kunststücke mit ihren Peitschen – welche meist Spezialanfertigungen sind, die wie die kathalische Doranpeitsche einen nicht zu unterschätzenden Schaden hervorrufen können.



Entwaffnen ist mit einer AT+5 sowie mit einer ST-Probe möglich, anschließend muß gegen den BF der Waffe gewürfelt werden.

Fesseln erfordert eine AT-3, der Verteidiger kann dies mit einfachem Ausweichen verhindern.

Schwerter

Ein Schwert ist definiert als eine zweischneidige Klinge, mit der man sowohl Hiebe als auch Stöße durchführen kann.

Schwerter sind die wohl beliebtesten Waffen auf ganz Esper, aber bei weitem nicht die verbreitetsten. Nur die wenigsten können sich die Anschaffung eines Schwertes leisten, zumal Eisen auf Esper extrem selten und damit sehr teuer ist.

Stichwaffen

Die Waffen der Edelleute und solcher, die es gern wären. Nicht unbedingt äußerst wirkungsvoll und lange nicht so stabil wie ein ordentliches Schwert, doch äußerst geeignet für schnelle Aktionen. Wegen des geringen Gewichts und des weit hinten liegenden Schwerpunktes müssen Stichwaffen nicht geschwungen werden und mit ihnen muß nicht weit ausgeholt werden, weshalb diese Waffen von Menschen mit geringer Stärke und Kondition bevorzugt werden.

Stabwaffen

Stabwaffen werden hauptsächlich von Priestern oder Magiern benutzt, aber auch Naturvölker wie die Dalrei, Waldläufer oder Streuner verwenden diese Waffe häufig. Der Vorteil dieser Waffen liegt in der Möglichkeit, daß mit ihnen zum Teil ein besonderer Kampfstil möglich ist. So ist es zum Beispiel mit dem Vergart möglich, entweder auf AT oder PA zu verzichten, um eine zweite AT oder PA zu erlangen. Es ist also mit einer solchen Waffe möglich, sich gegen zwei Angreifer zu verteidigen, oder einen Gegner mit zwei AT zu bedenken, wovon dieser nur eine parieren kann, es sei denn, auch er verfügt über eine solche Waffe.

Zweihänder

Zweihänder sind besonders lange und schwere Waffen, die über einen Schritt lang sind und nur beidhändig geführt werden können. Bei diesen Waffen, die beträchtlichen Schaden anrichten können, so man denn über genügend Kraft verfügt, sie zu nutzen, sind durchweg Spezialanfertigungen, die auf einen bestimmten Kämpfer abgestimmt sind und deswegen auch nicht gerade billig zu erwerben sind.

Fernkampfwaffen

Wurfsterne, Bögen und Zwillingsarmbrüste – all diese Waffen unterscheiden sich beträchtlich, so daß jemand, der durchaus geschickt in der Handhabung eines Kurzbogens ist, bei dem Versuch eine Armbrust zu benutzen, kläglich scheitern kann.

Fernkampfwaffen werden durch TP, Reichweite und Frequenz bestimmt.

Bogen

Umfaßt alle Arten von Bögen, die auf Esper vorkommen.

Armbrust

Alle Arten von der einfachen kleinen Armbrust über die kugelverschießende Ballista bis hin zur speziell angefertigten Flymearmbrust, einer Zwillingsarmbrust aus Andarien.

Schußrohre

Schußrohre sind eher selten. Diese Waffengattung umfaßt sowohl das Lokarrohr, die Nelvinthschleuder und auch die Blasrohre der esperischen Waldvölker.

Schleudern

Schleudern sind eine recht selten benutzte Waffengattung, die hauptsächlich von einfachen Bauern oder Hirten benutzt wird.

Wurfaffen

Harte Wurfaffen umfassen Wurfsterne, Wurfbeile und ähnliches. Diese Waffen sind unter Gauklern, Streuern und beim seefahrenden Volk verbreitet.

Weiche Wurfaffen

Weiche Wurfaffen wie Lasso und Bola werden in erster Linie von Jägern benutzt, die ihre Beute lebend fangen wollen.

Körperliche Talente

Akrobatik

MO/MO/ST/TK

Die Kunst der Akrobatik umfaßt alle körperlichen Betätigungen, die über die durchschnittliche Körperbewegung hinausgehen, also zum Beispiel Salti und Flic-Flacs, Seiltanzen und andere Balanceakte, Trapezkunststücke und alle Arten der abenteuerlichen Körperverrenkungen, zu denen kein normaler Mensch fähig ist.

Bauchreden

CH/IN/IZ/IZ

Nein, ein Bauchredner redet nicht mit dem Bauch, sondern ganz normal durch den Mund, wobei er die Lippen möglichst wenig bewegt. Je höher der Talentwert in Bauchreden, desto realistischer wird die Illusion.

Für einen guten Bauchredner ist ein recht gutes Können auf dem Gebiet der Stimmen- und Geräuschimitation unbedingt nötig. Aus diesem Grunde muß der Talentwert in Stimmen- und Geräuschimitation grundsätzlich immer mindestens zwei Punkte über dem Bauchreden-Talentwert liegen.

(Ent-) Fesseln

FM/FM/MO/ST

Die Schwierigkeit, sich von einer Fessel zu befreien, richtet sich nach dem Prozentwert Fesseln des Fesslers. Nach jeder mißlungenen Probe (über dem eigenen %-Wert), sind die Proben um je 5 erschwert, nach jedem gelungenen Versuch um 2 erleichtert. Gewürfelt wird gegen den eigenen Wert, verändert wird der Wert des Fesslers. Ist dieser auf 0 gesunken, ist man frei. Ketten und Schlösser bringen zusätzliche Punkte (bis zu 50) für den Fessler. Eine Probe dauert eine Minute.

Fliegen

IN/IZ/MO/TK

Bis auf die Rükier verfügt keine andere intelligente Rasse Espers über eine natürlich angeborene Fähigkeit des Fliegens. Dieser Talentwert bezieht sich auch eher auf die Beherrschung von magischen Fluggeräten, wie

zum Beispiel fliegenden Teppichen, oder ersetzt bei der Fortbewegung auf Flugtieren wie Lirgos oder Karsens den Talentwert Reiten.

Einem Fliegenden werden vor allem durch seine Höhenangst Grenzen gesetzt. Deshalb darf der Fliegen-Talentwert nie niedriger liegen als der Wert 20-HA.

Außerdem schränkt natürlich der Fliegen-Talentwert die Aktionen des Fliegenden ein. Nicht jeder Anfänger wird sofort wilde Salti, Pirouetten und halsbrecherische Kurven fliegen können, geschweisedenn wollen.

Salto: +20

Pirouette: +25

Sturzflug: +15

Kopfüber: +30

Rückwärts: +20 (freilich nur bei einigen Flugobjekten möglich; Lirgos können zwar auch rückwärts fliegen, aber dies erfordert nur eine Probe +10)

Gaukeleien

CH/FM/FM/MO

Unter Gaukeleien verstehen wir all jene Kleinkünste, die von den Gauklern der esperischen Märkte zur Schau gebracht werden, wie zum Beispiel Geschicklichkeit fordernde Aktivitäten wie zum Beispiel Jonglage, Messerwerfen oder „Zauber“-Tricks, aber auch andere unterhaltende Vorführungen wie Schauspiel, Geschichtenerzählen und allerlei Narrentreiben.

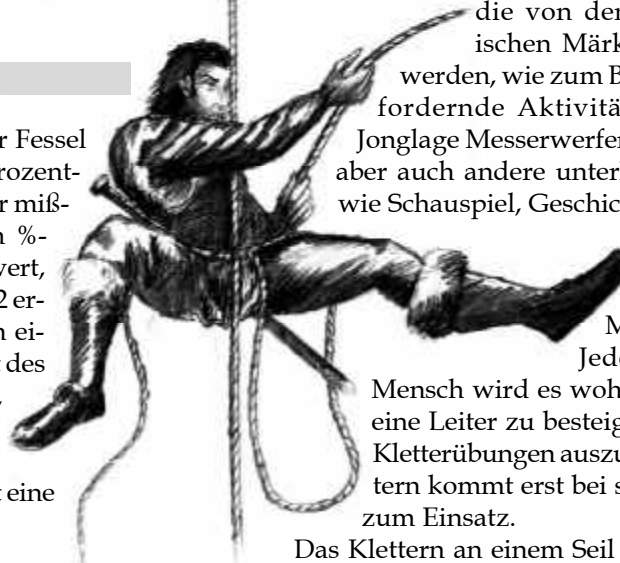
Klettern

MO/ST/ST/TK

Jeder körperlich gesunde Mensch wird es wohl gerade noch schaffen, eine Leiter zu besteigen oder ähnlich simple Kletterübungen auszuführen. Das Talent Klettern kommt erst bei schwierigeren Aktionen zum Einsatz.

Das Klettern an einem Seil erfordert lediglich eine normale Probe, pro Meter sinkt der Klettern-Prozentwert um je 1, alle 5 Meter ist eine Klettern-Probe fällig.

Mißlingt die Probe, so rutscht der Kletterer entweder um W10 Meter nach unten (W6 SP an den Händen) oder er stürzt bei einer grob verpatzten Probe ganz ab, was je nach Höhe (W4 bis W20 SP bringt).



Bei einem Seil mit Knoten sind die Proben um 20 erleichtert, bei einer Strickleiter um 60.

Beim Klettern in einer Felswand wird erst ab 40° eine Klettern-Probe fällig, die pro je 5° mehr Steigung um je 10 Punkte erschwert ist. Pro 50 Meter sinkt der Klettern-Prozentwert um je einen Punkt, alle 25 Meter ist eine Probe auf Klettern fällig; bei Mißlingen stürzt der Kletterer 5W20 Meter nach unten (5W12 SP). Während einer Kletterpartie ist es natürlich möglich, sich auszuruhen, wodurch sich der Klettern-Prozentwert pro Stunde um KO Punkte erhöht.

Kletterhaken erleichtern die Klettern-Probe um 25, Spezialschuhe um 15. Je nach Felsbeschaffenheit können die Klettern-Proben um bis zu 50 erschwert werden.

Beim Klettern auf einen Baum liegen die Erschwernisse auf die Proben im Ermessen des Meisters (+20 bis +50). Bei Mißlingen der Probe stürzt der Kletterer ab und erhält W4 bis W20 SP.



nis auf die Lippenlesen-Probe genommen. Je nach Gelingen der Lippenlesen-Probe teilt der Meister nun mit, wieviel von dem Gesagten vom Lippenleser verstanden wurde.

Reiten

CH/MO/ST/TK

Wer sich auf ein Reittier setzt, der wird sich schon irgendwie dort oben halten. Erst wenn es zu schwierigen Manövern kommt, muß man nicht nur sein Reittier dazu bewegen, sondern sich auch noch auf dessen Rücken halten können. Zur Orientierung sind unten einige mögliche Aktionen mit ihren jeweiligen Erschwernissen auf die Reiten-Probe aufgeführt.

Schritt/Trab:	normale Probe
Sprung:	+25 pro m Höhe/Weite
Drehung:	+10
Galopp:	+20
mit Sprung:	+15 pro m Höhe/Weite
Drehung:	+25
Sonstige Aktionen wie Ausweichen, Niederreiten usw. liegen im Ermessen des Meisters und können Abzüge von bis zu 60 beinhalten.	

Körperbeherrschung

MO/MO/ST/RE

Es gibt vielfältige Möglichkeiten, bei denen das Talent Körperbeherrschung zum Einsatz kommen kann, die hier nicht beschrieben werden sollen, da etwaige Erschwernisse auf die Probe von der Situation abhängen und im Ermessen des Meisters liegen. Einige Beispiele zur Orientierung seien jedoch im Folgenden genannt:

Seilschwingen:	normale Probe
Seil zu Seil:	+ 50
Seil zu Ziel:	+5 bis +30 je nach Größe des Ziels
Rolle/Abrollen:	normal/+20
Sprung:	normal, ab 4 Metern pro Meter je +15
mit Rolle (z.B. durchs Fenster):	um 25 erschwert
mit sonstiger Handlung:	15 bis 60 erschwert

Lippenlesen

IN/IN/IZ/IZ

Beim Lippenlesen wird durch Beobachtung der Mundbewegungen einer weit entfernten sprechenden Person entschlüsselt, was diese gerade sagt.

Natürlich setzt dies voraus, daß die Lippen der beobachteten Person gut zu sehen sind daß der Lippenleser die Sprache dieser Person ebenfalls versteht. Lippenlesen einer fremden Sprache ist zwar möglich, aber sehr schwierig, da man das Gesehene nach Gefühl mitsprechen und von einem Dolmetscher synchron übersetzen lassen müßte.

Einer Probe auf Lippenlesen geht stets eine Aufmerksamkeits-Probe voraus, die je nach Ermessen des Meisters erschwert ist. Vielleicht ist es ja dunkel, die Person ist weit entfernt oder nuschelt fürchterlich. Die überzähligen bzw. fehlenden Punkte der Aufmerksamkeits-Probe werden als Erleichterung bzw. Erschwer-

Rudern

MO/MO/ST/ST

Rudern erfordert, wenn man nicht alleine rudert, viel Rhythmusgefühl, das durch einen Trommler oder Ausrufer vermittelt wird. Die unten angegebenen Proben beziehen sich hauptsächlich auf die Geschwindigkeiten, für ein normales Ruderboot reicht es – wenn man nur geradeaus fahren will – wenn der Talentwert zumindest 0 beträgt.

Drehung:	+20
Geschwindigkeit:	pro 10% Geschwindigkeitssteigerung über die Grundgeschwindigkeit Probe +10
Die Reichweite für eine erhöhte Geschwindigkeit beträgt etwa KO×500m, alle 500m sollte eine Probe verlangt werden, bei Überschreiten dieses Wertes sinkt der Wert pro 100m um 1. Wie beim Schwimmen können Strömung, Wind und Wellen zu Abzügen nach Ermessen des Meisters führen.	

Schleichen

IN/MO/RE/TK

Beim Anschleichen auf Jagdwild muß der Band „Die Tierwelt Espers“ zu Rate gezogen werden. Bei jagbarem Wild ist dort die Entfernung angegeben, ab der eine Schleichen-Probe nötig ist. Pro 5 Meter, die näher zum Tier geschlichen werden, ist die Probe um 10 erschwert (bei Gegenwind; bei Rückenwind sind Abstand und Probenzuschlag pro 10 Meter zu verdoppeln).

Beim Anschleichen auf Menschen müssen ab 100 Meter Schleichen-Proben gewürfelt werden. Pro 20 Meter, die näher herangeeschlichen werden, ist die Probe um 10 erschwert. Die überzähligen bzw. fehlenden

Punkte der Schleichen-Probe werden als Malus/Bonus für die Aufmerksamkeitsprobe des Gegners genommen, die durch äußere Umstände beeinflusst wird (laute Unterhaltung, prasselndes Feuer, Alkohol, Musik und Tanz) und einen Abzug von bis zu 80 nach sich ziehen kann.

Beispiel: Jowan (Schleichen 80) würfelt eine 85. Seine Gegner haben demnach einen Bonus von 5 auf ihre Aufmerksamkeit, sind aber in ein interessantes Gespräch bei einer Flasche Lembanenschnaps vertieft und wärmen sich am prasselnden Feuer, was einen Abzug von 40 bis 50 ergeben sollte.

Eine gelungene Aufmerksamkeitsprobe hat nicht unbedingt die Entdeckung zur Folge (je nachdem, *wie* gut sie gelungen ist), wird aber die Aufmerksamkeit der Gegner erhöhen.

Schwimmen

MO/ST/ST/TK

Schwimmen kann heutzutage eigentlich jeder und man ist versucht, auch seinem Helden einen ausreichenden Talentwert Schwimmen zu verpassen. Doch tatsächlich beherrschen nur die wenigsten esperischen Personen die Kunst des Schwimmens so gut, daß sie mehr können, als sich einfach nur über Wasser zu halten. Von verschiedenen Schwimmstilen ist auch nur den wenigsten etwas bekannt – die meisten bedienen sich der Hundepaddelmethode. Die Bewohner der Wüsten können sich nicht einmal so viel Wasser vorstellen, daß darin ein Körper schwimmen können soll! Aber auch den meisten anderen Völkern Espers ist eine allzu große Menge an Wasser, wie sie zum Beispiel im Meer vorkommt, eher suspekt und hat eine bedrohliche Wirkung auf sie.

Auch können nur die wenigsten Seeleute schwimmen. Dies bringt sie dazu, besonders gut auf ihr Schiff aufzupassen...

Wer sich länger als eine halbe Stunde über Wasser halten will, muß alle KO/2 Minuten eine um je 1 erschwerte Schwimmen-Probe ablegen. Jedes Mißlingen erschwert die folgenden Proben um je 2, bis nichts mehr zum Abziehen da ist und der Held endgültig ersäuft. Pro Grad Wassertemperatur unter 20°C ist die Probe zusätzlich um je 1 erschwert. Ein Gegenstand zum Festhalten erleichtert die Proben um bis zu 30.

Wer längere Strecken schwimmen möchte, kommt mit einer gelungenen normalen Probe KO×50m weit, pro weitere 100 Meter sind die Proben, die alle 100 Meter abgelegt werden müssen, dann um je 2 erschwert. Ein Mißlingen der Probe führt ebenfalls zu einer jeweiligen Erschwernis von 2.

Ist der Held aus dem Wasser, erholt sich sein Prozentwert um KO Punkte pro 2 Stunden (nach Schnellschwimmen: KO Punkte pro ½h)

Was die Geschwindigkeit im Wasser angeht, so ist man mit einer gelungenen normalen Probe 0,5 m/s schnell. Pro 0,25 m/s, die man schneller schwimmen möchte, um je 10 erschwert. Eine mißlungene Probe führt zu einem Geschwindigkeitsverlust von einer Stufe pro 10 Punkte, die die Probe danebenliegt. Beim be-

schleunigten Schwimmen muß alle 10 Meter eine Probe abgelegt werden.

Die Reichweite eines Schwimmers liegt bei KO×15 Metern, bei Überschreitung dieser Distanz sind die folgenden Proben für jeweils 10 weitere Meter um je 10 erschwert.

sich verstecken

IN/IZ/MO/TK

Dieses Talent gibt die Fähigkeit eines Helden an, sich innerhalb von Gebäuden oder in der freien Natur zu verstecken. Voraussetzung ist natürlich, daß die natürlichen Gegebenheiten dies zulassen (mitten in der Wüste kann man sich schlecht verstecken, es sei denn, man verkriecht sich in einer Düne), so daß sich die Erschwernis danach richtet, wieviele Versteckmöglichkeiten die Gegend bietet und wie gut man sich in der Gegend auskennt. Wie beim Schleichen wird der positive oder negative Rest der Probe vom Aufmerksamkeitswert des Gegners abgezogen oder hinzuaddiert.

Stimmen-/Geräuschimitation

IN/IN/CH/IZ

Es gibt zwei Hauptkriterien, die bestimmen, wie gut eine Stimmen-/Geräuschimitationsprobe gelingen kann, ganz egal wie hoch der Talentwert auch sein mag: Zum einen muß die zu imitierende Stimme oder das nachzuahmende Geräusch eine gewisse Markanz besitzen. Je ausgefallener und je mehr Besonderheiten, desto einfacher wird es dem Imitator gemacht. Andererseits, kann die nachzuäffende Person noch so einen schönen Sprachfehler oder den breitesten Dialekt haben, wer sie nicht ausreichend studiert, kann auch ihre Sprechweise nicht nachmachen.

Es kommt also nicht nur auf die Stimmen oder Geräusche an, sondern vor allem auch, wie gut der Imitator diese kennt und sich in deren Nachahmung geübt hat. Eine Entscheidung über Erschwernisse auf die Proben soll in solch speziellen Fällen – die bei diesem Talent die Regel sind – dem Meister überlassen sein.

Tanzen

CH/IN/MO/MO

Das Talent Tanzen gibt zum einen die Fähigkeit an, neue Tänze zu erlernen und die Fähigkeit, andere Menschen mit dem eigenen tänzerischen Können zu beeindrucken.

Es gibt die einfachen Bauertänze, die auf Dorffesten getanzt werden und so von ziemlich jedem Tölpel beherrscht werden, höfischen Tänze, die Abzüge von bis zu 20 erfordern, bis zu exotischen oder extrem komplizierten choreographierten Gruppentänzen, die schon mal mit Erschwernissen von 50 Punkten zu Buche schlagen.

Tauchen

IN/MO/TK/WI

Jeder, der ins Wasser steigt, kann auf jeden Fall tauchen. Wer aber gezielt und kontrolliert tauchen möchte, der muß auf jeden Fall erst einmal schwimmen können.

Der Prozentwert legt die Fähigkeiten des Tauchers fest:

Reichweite: Prozentwert: 3 m
Tiefe: Prozentwert: 5 m
Für jeden Meter weiter oder tiefer ist eine um je 2 erschwerte Probe nötig

Ein Mißlingen der Probe zwingt zum Auftauchen.

Eine Probe auf Tauchen ist nur bei Überschreiten der Obergrenzen jeden Meter (bei einem Prozentwert von 75 betrüge die Reichweite 25 m, erst dann sind Proben nötig, nach 35 m wäre die Probe schon um 20 erschwert)

Zechen

IN/TK/ST/WI

Zechen ist ein Talent, das doch lieber ausgewürfelt werden sollte, als daß man es in der Realität ausspielt. Wer sich unbedingt im Spiel bis zur Bewußtlosigkeit besaufen möchte, der beherzige folgende Regel: Nach jedem alkoholischen Getränk sinkt der Prozentwert des Zechen-Talentes um einen bestimmten Wert.

Maß Bier:	-10
Maß Starkbier:	-15
Wein (0,3 Liter):	-5
Likör (2cl):	-8
Starkschnaps (2cl):	-10



Danach ist eine Zechen-Probe gegen den gesunkenen Prozentwert zu absolvieren. Mißlingt sie, so sinkt der Zechen-Prozentwert zusätzlich um 5 Punkte.

Ist der Prozentwert schließlich auf 0 gesunken, ist der Charakter hackedicht.

Gesellschaftliche Talente

Etikette

CH/CH/IN/IZ

Die Fertigkeit Etikette legt fest, wie gut man sich mit höflichen Umgangsformen auskennt, wie man sich in Gesellschaft verhält. Auch die richtige Anrede hochgestellter Respektpersonen wie etwa Richter, das galante Auftreten gegenüber der Herzensdame, die gepflegte Unterhaltung oder die richtige Ausdrucksform in einem Brief oder einer Ansprache gehören dazu. Verfügt man nicht über Etikette, so läuft man Gefahr, sich zwangsläufig in höherer Gesellschaft zu blamieren.

Als Faustregel sollte gelten, daß mindestens der halbe SOZ-Wert dem Talentwert Etikette entspricht.



Feilschen

CH/IN/IZ/WI

Feilschen ist ein Talent, das nach Möglichkeit ausgespielt werden sollte, unter Umständen aber gute Dienste leistet, vor allem wenn man sich im Spiel aus Zeitgründen nicht ewig mit feilschenden Händlern herumschlagen will. Beim Duell zweier feilschenden Händler werden die Reste beider Proben miteinander verrechnet. Für jeweils zwei Punkte Unterschied zugunsten des Käufers läßt sich der Verkäufer zu einer Absenkung des Kaufpreises um ein Prozent erweichen. Für jeweils 10 Prozent, die die Ware überteuert ist, sinkt der Prozentwert des Verkäufers um 5, gelingt dem Käufer eine Schätzenprobe auf die betreffende Produktpalette, so steigt dessen Prozentwert um 20.

Nach der Probe ist aber nicht sicher, daß es zum Geschäftsabschluß kommt, wenn der Händler seine Ware unter Preis verkaufen müßte. Auch der Käufer muß keinesfalls kaufen, wenn das letzte Angebot des Händlers ihm immer noch zu teuer erscheint.

Foltern

IN/IN/IZ/FM

Dieses Talent sollte nicht nur, nein es muß sogar ausgespielt werden, wobei der Grausamkeit eines jeden Spielers natürlich keine Grenzen gesetzt sind. Der Foltern-Talentwert dient lediglich zu Unterstützung, um herauszufinden, wie gut die gewählte Foltermethode ihre Wirkung zeigt.

Bei einer gelungenen Probe auf Foltern werden die überzähligen Punkte als Erschwernis auf die Selbstbeherrschungssprobe des Opfers aufgeschlagen. Eine mißlungene Foltern-Probe hat keine weiteren Auswirkungen. Sie sagt nur aus, daß das Opfer zu diesem Zeitpunkt auf diese Weise nicht zum Reden zu bewegen ist.

Lügen

CH/IZ/TK/WI

Jeder kann natürlich versuchen, das Blaue vom Himmel herabzulügen, der Meister ist hier also angehalten, nach seinem eigenen Gutdünken Abschlüge zu verlangen. Lügen kann durch entsprechend erschwerte Menschenkenntnisproben entlarvt werden.

Menschenkenntnis

CH/IN/IN/IZ

Eines der am häufigsten angewandten Talente, ist es doch häufig die einzige Möglichkeit, einen Lügner zu entlarven oder den Gegenüber richtig einzuschätzen. Hierbei wird z.B. zuerst die Lügenprobe gewürfelt und die übrigenbleibenden Punkte werden als Erschwernis auf die – verdeckt gewürfelte – Menschenkenntnisprobe gerechnet.

Menschenkenntnis kann aber auch dazu dienen, einen Händler und seine Preise einzuschätzen. Wenn man nicht über den jeweiligen Schätzen-TW verfügt die einzige Möglichkeit, festzustellen ob dieser es ehrlich meint und seine Ware mit gutem Wissen so teuer anpreist; jedoch sind solche Proben meist sehr schwer (Der Meister kann Abschlüge bis zu 70 verlangen).

Natürlich bezieht sich Menschenkenntnis nicht nur auf Menschen, auch Angehörige anderer Rassen, können ihre Artgenossen einschätzen. Allerdings müssen natürlich für einzuschätzende Angehörige fremder Rassen, Völker und Kulturen Erschwernisse verteilt werden, die je nach Situation im Ermessen des Meisters liegen.

Poesie

CH/IN/IN/IZ

Poesie ist die Fähigkeit, mit Worten wahre Kunstwerke zu erschaffen, seine Zuhörer in seinen Bann zu ziehen, zu Tränen zu rühren oder sie in eine andere Welt eintauchen zu lassen.

Dieses Talent bedeutet vor allem, die Qualität der eigenen Verse, Lieder und Geschichten beurteilen zu können, zu bestimmen, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, daß ein poetisches Werk eines Helden vom Publikum für gut befunden wird.

Schätzen

IN/IN/IZ/IZ

Dieses Talent ist für jede Person von Bedeutung, die sich nicht von irgendeinem dahergelaufenen, zwielichtigem Händler den allerletzten Schrott zu Wucherpreisen andrehen lassen möchte.

Wer gut schätzen kann, kann den Zustand und den ungefähren Wert einer Handelsware beurteilen und somit einen angemessenen Preis festsetzen.

Schätzen Fachgebiet

Wenn es an auserlesene Stücke geht, die einiges an Fach- und Hintergrundwissen erfordern, reicht die Erfahrung mit alltäglichen Dingen nicht mehr aus. Wohl jeder hat ein oder mehrere bestimmte Fachgebiete, in denen er sich besonders gut auskennt.

Die einzelnen Fachgebiete können von den Spielern frei gewählt werden und jedes Gebiet umfassen: von Edelsteinen über magische Artefakte und Kodlus bis zu Rauschmitteln oder Sklaven.

Bei den Fachgebieten im Schätzen handelt es sich um einen normalen Talentwert, dessen Prozentwert lediglich zur Talentsteigerung benötigt wird. Im Spiel wird nur der vierfache Talentwert auf den Prozentwert des normalen Talentes Schätzen hinzugerechnet.

Nach gelungener Schätzen-Probe auf ein Fachgebiet, steigt der Feilschen-Prozentwert des Helden um 20 Punkte.

Selbstbeherrschung

IN/IZ/IZ/WI

Wie verhält sich ein Held in Extremsituationen, z.B. wenn er beschimpft, gefoltert oder versucht wird? Hier können Eigenschaften wie WI, HG, JZ, WL usw. mit eingeschlossen werden, indem man diese Eigenschaften einfach oder mehrfach als Erschwernis auf die Talentprobe gibt.

sich verkleiden

FM/IN/IZ/MO

Dieses Talent umfaßt nicht nur das simple Anlegen von Kostümen, sondern natürlich auch sämtliche kosmetischen Veränderungen, die sich mit natürlichen Mitteln bewerkstelligen lassen können. Sich nun auch so zu verhalten, wie die dargestellte Person, das hängt allein vom rollenspielerischen Können des Spielers ab.

Es ist schwierig, sich ohne die richtigen Utensilien so zu verkleiden, wie man es gerne möchte, geschweige denn, sich in eine andere Person zu verwandeln, oder sogar deren Rolle zu übernehmen. Ein Verkleideter kann mit einer entsprechenden Sinnesschärfe- oder Menschenkenntnisprobe durchschaut werden.

Überzeugen

CH/IN/IZ/WI

Dieses Talent sollte eigentlich stets ausgespielt werden, aber der Talentwert kann dem Meister als Stütze dienen, um zu ermitteln, inwieweit sich jemand von den mehr oder weniger ausgereiften rhetorischen Versuchen eines Helden beeinflussen läßt. Je nach Argu-

mentation des Spielers sollten hier Erschwernisse oder Erleichterungen verteilt werden. Wer den hanebüchsten Blödsinn verzapft, dem nützt auch der Beste Talentwert Überzeugen nichts.

Verführen

CH/CH/IN/WI

Auch dieser Wert sollte stets nur als Ergänzung zum Rollenspiel, nicht als Ersatz verwendet werden. Verführen gibt auch die Fähigkeiten und das Wissen an, wie man seinem/seiner Angebeteten am besten seine Zuneigung beweist. Wird die andere Person unehrlich versucht zu betören, z.B. um Informationen oder einen wichtigen Gegenstand zu bekommen, so hat diese die Möglichkeit, eine gelungene Verführenprobe mit einer entsprechend erschwerten Menschenkenntnisprobe zu durchschauen.

Mal davon abgesehen, läßt es sich nicht in Regeln fassen, ob und wann sich zwei Charaktere verlieben und sollte vom Meister entschieden werden.



Natur

Angeln

FM/IN/IN/ST

Das Angeln gehört wohl zu den am meisten Geduld anfordernden Jagdarten. Daher wird vom Angler pro Stunde eine Angeln-Probe verlangt. Bei mißlungener Probe entscheidet eine Selbstbeherrschungs-Probe darüber, ob er entnervt seine Angel wegschmeißt und aufgibt (bei kurz vor dem Hungertod stehenden Schiffbrüchigen u.ä. kann diese Regel getrost vernachlässigt werden).

Bei einer gelungenen Angeln-Probe werden auf die überschüssigen Punkte 2W8 addiert, woraus sich das Gewicht der Beute in Unzen ergibt.

Fährtsensuchen

IN/IN/IZ/MO

Dieses Talent gibt die Fähigkeit an, Personen oder Tiere im Gelände zu verfolgen oder aus hinterlassenen Spuren Rückschlüsse auf deren Hinterlasser zu schließen. Normale Proben erfordert das Suchen im Wald oder in der Steppe, wesentlich erleichtert wird es in Schnee oder Matsch, während kahler Fels, starker Regen oder heftige Schneefälle ein Auffinden von Spuren nahezu unmöglich machen (Abzüge von 50 bis 90).

Fallenstellen

FM/IN/IZ/ST

Umfaßt alle Arten von Schlingenfallen, Fallgruben und sonstigen Arten, nicht besonders intelligentes oder unachtsames Wild einzufangen.

Eine gute Falle erfordert gründliche Vorbereitungszeit und gute Tarnung. Für das Auslegen von Fallen sollte man schon mindestens eine halbe Stunde aufwenden oder man kann es gleich vergessen.

Nach Auslegen der Falle wird vom Fallensteller eine Probe auf das Talent Fallenstellen +0/10/20/30/40 gewürfelt. Je nachdem, wie gut die Probe gelungen ist, sucht der Meister im Kapitel „Landschaftstypen Espers“ im Band *Reise, Seefahrt, Handel* beim betreffenden Landschaftstyp die typischen Tiere heraus und wählt ein sehr häufig/häufig/gelegentlich/selten/sehr selten vorkommendes Tier, welches am nächsten Morgen in der Falle zu finden ist. Natürlich sollte ein geeignetes Tier gefunden werden. Ein Wildschwein gerät selten in eine Kaninchenfalle...

Verfügt ein Held zusätzlich über das Talent Mechanik, ist er in der Lage, komplizierte Fallen zu erdenken und zu bauen (wenn er über Holz-/Metallverarbeitung verfügt) oder bauen zu lassen, mit denen auch intelligente Wesen ausgetrickst werden können. Je nach Ermessen des Meisters können Schaden und (Un-)Sichtbarkeit der Falle gewisse Abzüge erfordern. Eine einfache Falle, die mit einer normalen Sinnesschärfe- oder Gefahreninstinktprobe entdeckt werden kann und etwa W4 bis W12 TP verursacht, erfordert keine Erschwerung. Für jeweils ein W6 zusätzlicher TP oder Sinnesschärfe- oder Gefahreninstinktpuben +10/+5 wird die Probe um je 5 erschwert.

Fischen

FM/IN/IN/ST

Das Fischen mit dem Netz erfordert neben der notwendigen Ausrüstung und einer Kenntnis der Fanggründe eigentlich keine weiteren Voraussetzungen. Den Grad der Kenntnis von den jeweiligen günstigen Umständen für einen erfolgreichen Fischzug gibt der Prozentwert Fischen an.

Je nach Fanggründen werden W20/2W20/3W20 Punkte (reich/gelegentlich/selten) als Zuschlag auf die Fischen-Probe gerechnet. Die überzähligen Punkte werden mal drei genommen und ergeben das Gewicht der Beute in Stein.

Jagen

IN/IZ/MO/ST

Das Talent Jagen wird im Falle einer verkürzten Jagd-version wie folgt eingesetzt: Der Jäger würfelt eine Jagen-Probe +10/20/30/40. Je nachdem, wie gut die Probe gelungen ist, sucht der Meister im Kapitel „Landschaftstypen Espers“ im Band *Reise, Seefahrt, Handel* beim betreffenden Landschaftstyp die typischen Tiere heraus und wählt ein sehr häufig/häufig/gelegentlich/selten/sehr selten vorkommendes Tier (je nachdem wie gut die Probe gelungen ist), welches erlegt wird.

Natürlich läßt sich nur in den seltensten Fällen „mal eben so das Abendessen schießen“, hierfür ist schon einiger Zeitaufwand nötig. Deshalb steht es dem Meister frei, zu entscheiden, wie viel Zeit ein Jäger nun auf der Jagd verbracht hat.

Überleben

Viele Gefahren lauern in der freien Natur: Seien es wilde Raubtiere, giftige Pflanzen oder tückische Sumpf-

löcher. Nur wer einen großen Teil seines Lebens in der Natur zugebracht hat, kennt diese Gefahren und kann sie umgehen. Wer sich in der Wildnis auskennt, ist nicht nur in der Lage, rechtzeitig zu bemerken, wenn eine akute Gefahrensituation droht, er kann auch eßbare von giftigen Pilzen unterscheiden, geeignete Lagerplätze suchen und sich selbst durch das Sammeln von Früchten und Wurzeln ernähren.

Natürlich erfordern verschiedene Landschaftstypen auch verschiedene Kenntnisse und verschiedene Voraussetzungen. Deshalb wird das Talent „Überleben“ in verschiedene spezielle Teilgruppen unterteilt.

Überleben, Eis

IZ/ST/WI/WI

Bestimmt Kenntnisse über die Gegebenheiten in den polaren Regionen Espers; Beschaffenheit von Schnee und Eis, Witterungsbedingungen usw.

Überleben, Steppe

IN/IZ/TK/WI

Definiert Kenntnisse über die Lebensumstände in den Steppenregionen Espers; Witterungsbedingungen, Suche von Lagerplätzen usw.

Überleben, Urwald

IN/MO/ST/WI

Legt Vertrautheit mit den Gegebenheiten in den dichten tropischen Urwäldern und Sümpfen Espers fest; Kenntnisse über Örtlichkeiten, Orientierung usw.

Überleben, Wald

IZ/MO/ST/WI

Bestimmt Erfahrung mit den Gegebenheiten der dichten Wälder und der Sümpfe in den gemäßigten Zonen Espers; Witterungsbedingungen, Orientierung, Topographische Kenntnisse, Suche von sicheren Unterschlupfmöglichkeiten usw.

Überleben, Wüste

IZ/ST/WI/WI

Definiert das Wissen um die Gegebenheiten in den Wüsten Espers; Suche nach Wasser, Orientierung, Witterungsbedingungen, Schutzsuche bei Sandstürmen usw.

Wettervorhersage

IN/IN/IZ/IZ

Mit dieser Fähigkeit können durch Beobachtung der Natur, wie zum Beispiel Windrichtung, Wolkenform und -bewegung, Himmelsfärbung, Verhalten von Tieren aber auch Bauernregeln oder das Ziehen in der alten Kriegswunde und ähnlichem Rückschlüsse auf das Wetter der nächsten Tage gemacht werden. Die Ausübung von Wettervorhersagen benötigt viel Erfahrung und je mehr Einzelkriterien berücksichtigt werden, desto genauer wird das Ergebnis.

Proben auf Wettervorhersage werden stets verdeckt gewürfelt und der Meister teilt dem Spieler je nachdem, wie gut die Probe gelungen oder mißlungen ist, mit, welche Prognosen sein Held aus den beobachteten Phänomenen zieht.

Geistige Talente

Aufmerksamkeit

IN/IN/IN/IZ

Dieses Talent hat nichts mit der Schärfe der einzelnen Sinne (Sehkraft, Gehör usw.) zu tun sondern meint allgemein Konzentrationsfähigkeit, eine gute Beobachtungsgabe, die zum Beispiel dazu dient, auf der Lauer liegende Feinde oder Fallen zu entdecken, Hinweise aufzuspüren oder Zeichen zu erkennen, die auf Geheimgänge oder Verstecke hinweisen.

Meditation

IN/IN/IZ/MO

Mit dem Talent Meditation kann sich ein Held in einen tranceartigen Zustand versetzen und somit geistige Kräfte sammeln. Im Spiel äußert sich dies darin, daß der Held auf diese Weise zum einen Erleichterungen auf die Talente Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Gefahreninstinkt, Prophezeihen und Traumwandeln sowie auf sämtliche Zauber sammeln kann. Andererseits kann er durch Meditation eine beschleunigte LE-Regeneration erreichen.

Für je zwei Punkte, um die die Meditations-Probe

gelingen ist, sind die nächsten W20 Talent-/Zauberproben um je einen Punkt erleichtert.

Für je fünf Punkte, um die die Meditations-Probe gelungen ist, kann je ein zusätzlicher LP über Nacht regeneriert werden.

Das Gelingen einer Meditations-Probe hängt von den äußeren Umständen ab. Es benötigt schon ein sehr hohes Können, sich mitten in einer turbulenten Seeschlacht oder auf einem lauten Marktplatz in Trance zu versetzen. Je nach Situation können vom Meister Abschlüge bis zu 50 verlangt werden.

Orientierung

IN/IN/IZ/TK

Die Fähigkeit eines Helden, sich anhand von markanten Landschaftsmerkmalen, dem Stand der Sonne oder den Sternen, aber vor allem auch mit Hilfe seines Gespürs zu orientieren, Entfernungen und die Zeit, die etwa benötigt wird, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, richtig abzuschätzen.

Schlechtes Wetter (Sand-/Schneestürme, Nebel) erschwert die Probe um bis zu 80, ein zuverlässiger Kompaß erleichtert sie um 20.



Psi-Talente

Prophezeihen

IN/IN/IN/IZ

Die Kunst des Prophezeihens ist die Fähigkeit, bewußt die Aura von Personen und Gegenständen zu lesen, aber auch aus Tiereingeweiden, im Sternenhimmel, in Kristallkugeln oder Wurfknochen zu lesen, was wahrscheinlich in der nächsten Zeit geschehen wird.

Wird die Aura eines Gegenstandes oder einer Person erspürt, so sieht der Chatrakter nur kurze, flüchtige Bilder, die die entsprechenden Personen in bildhaften Situationen zeigen, die vom Seher gedeutet werden müssen. Diese Bilder können etwas über die Vergangenheit, aber auch über die Zukunft aussagen.

Die Prophezeien-Probe wird verdeckt gewürfelt. Je nachdem, wie gut die Probe gelungen ist, kann der Spielleiter dem Seher mehr oder weniger verschlüsselte Visionen zukommen lassen. Auf die Zukunft bezogene Visionen offenbaren nur Dinge, die sich ereignen könnten oder die geplant werden und keine festen Verläufe.

Visionen treten umso häufiger auf, je höher der Talentwert Prophezeihen ist. Auch nicht seherisch begabte Personen können flüchtige Visionen erleben, aber nur Personen, dessen Talentwert Prophezeihen mehr als Null beträgt, können bewußt Visionen herbeirufen.

Traumwandeln

IN/IZ/WI/WI

Traumwandler können gezielt und bewußt träumen. Im Prinzip kann jeder traumwandeln, allerdings meist nur unbewußt und nur für kurze Zeit (jeder, der einen besonders intensiven Traum träumt, befindet sich in der Traumwelt, ohne es zu wissen).

Traumwandler können die Traumwelt bewußt betreten. Die Traumwelt ist als Produkt des allgemeinen Unterbewußtseins aller Lebewesen – eine abgeschwächte Version der Hyllii der Thris – ein mehr oder weniger getreues Abbild der Wirklichkeit, etwas verschwommen, blaß und teilweise verändert.

In der Traumwelt kann der Traumwandler auf sich selbst bezogen sein Aussehen, seine Kleidung und einige Fähigkeiten bestimmen (Fliegen, unter Wasser atmen, schrumpfen, wachsen, Geschwindigkeit...); mit größerer Erfahrung kann er die Änderung auch auf andere Traumwandler anwenden. Bei noch größerer Erfahrung ist auch der Zugang zu den privaten Träumen anderer Personen möglich (allerdings ist man vorerst Teil der Träume des anderen und wird von diesem beherrscht; ab höchster Vollendung kann man auch fremde Träume beherrschen).

Für sich selbst kann man jeden beliebigen Gegenstand herbeischaffen (Kleidung, Waffen, magische Artefakte, die allerdings nur funktionieren, wenn man weiß, wie sie auch in der Realität funktionieren).

Was dem Traumwandler in der Traumwelt widerfährt, bleibt real. Verletzungen und dergleichen bleiben erhalten. Wer in der Traumwelt stirbt, stirbt auch in der Realität.

Kurzzeitig in der Traumwelt auftauchenden Träumer bergen Gefahren in sich, da man in einen ihrer Träume hineingezogen werden könnte oder ihre Alpträume sich verselbständigen können.

Eine weitere Option ist eine Art geistiger Bund, mit denen normale Träumer in die Traumwelt mitgenommen werden können. Diese Personen erleben dies nicht bewußt sondern glauben, in einen beachtlich realistischen Traum geraten zu sein.

Das Talent Traumwandeln hat nichts mit Magie zu tun, obwohl es mit einem bestimmten Zauber ebenso möglich ist, die Traumwelt zu betreten. Ebenso gibt es auch magische Artefakte, die einen Eintritt in die Traumwelt möglich machen.

Meisterliche Traumwandler können die Traumwelt aus eigener Kraft körperlich betreten und haben dort sämtliche Fähigkeiten, die oben genannt wurden. Dieses Unterfangen ist nicht ungefährlich: Bei Mißlingen der Probe (entweder Traumwelt betreten oder verlassen) ist man dort mit Körper und Geist gefangen und aus der realen Welt verschwunden. Auch bei gelungenen Proben kostet das körperliche Betreten der Traumwelt W4 LP permanent.

Traumwelt betreten/verlassen:	einfache Probe
eigenes Aussehen ändern:	+10
besondere Fähigkeit (z.B. Fliegen):	+15
Ort ändern:	+20
auf andere Traumwandler wirken:	+30
andere in die Traumwelt mitnehmen:	+20 pro Person
in Träume anderer Leute eingehen:	+40
Träume anderer beeinflussen:	+50
Traumwelt körperlich betreten/verlassen:	+70

Telepathie

IN/IN/IN/IZ

Das Talent Telepathie ist äußerst selten unter den normalen Menschen verbreitet. Selbst unter jenen Völkern, bei denen diese Fähigkeit häufiger auftritt, wie zum Beispiel bei Tyrianern, Mythiliern und Aihlinn, ist sie bei den wenigsten Personen mehr als nur rudimentär ausgebildet.

Steigerungsversuche auf das Talent Telepathie sind um 30 Punkte erschwert.

Ein Telepath kann die Gedanken von anderen Menschen lesen und mit höherer Fertigkeit auch beeinflussen. Um die Gedanken eines Menschen zu lesen, genügt eine um die doppelte WI des Opfers erschwerte Probe. Will man einen Menschen telepathisch beeinflussen, so ist die Probe um den vierfachen Wert der WI erschwert.

Wenn der Telepath eine Person beeinflusst, so lenkt er seine Gedanken. Er kann zum Beispiel das Ziel verändern, welches das Opfer momentan verfolgt, oder dessen persönliches Urteil über einen Menschen ändern. Die Wirkung hält die bei der Probe erwürfelten übergebliebenen Punkte mal 10 Minuten an. Mißlingt die Probe bemerkt das Opfer den fremden Gedanken, bringt ihn aber nicht unbedingt mit einem Telepathen in Verbindung.

Wenn die Wirkungsdauer beendet ist, weiß das Opfer plötzlich nicht mehr, warum es etwas gerade getan hat, als sei es in ein Zimmer gegangen, und hätte vergessen, warum es überhaupt dorthin wollte. Wenn ein Telepath ein Opfer beeinflussen will, kann er ihm nicht einfach etwas befehlen, sondern er muß ihm etwas suggerieren, was nicht zu stark von der Persönlichkeit eines Opfer abweicht. Nur ein stark depressives Opfer könnte vielleicht zum Selbstmord gebracht werden, man könnte jedoch niemals jemanden ohne weiteres dazu bringen einen guten Freund anzugreifen. Dazu ist schon eine aufwendigere Gehirnwäsche nötig.

Wissenstalente

Alchimie

FM/IN/IZ/TK

Das Talent Alchimie regelt die Herstellung normaler Chemikalien und wundertätiger Mittel. Die einzelnen Proben mit Zuschlägen und Abschlagen finden sich im Kapitel Alchimie im Band „Die Wissenschaft Espers“. Bevor es zur Probe kommt, muß der Held freilich erst einmal in den Besitz der benötigten Zutaten kommen.

Gelungene alchimistische Tinkturen, Tränke und Elixiere sind in vier Qualitätsstufen unterteilt, die sich je nach dem Grad des Gelingens der Probewürfe richten: Je besser die Probe gelungen, sprich je mehr Punkte unter dem Prozentwert (unter Einbeziehung von Abschlagen und Zuschlägen), desto höher die Qualität.

Qualität	überzählige Punkte
1	>60
2	59 – 35
3	34 – 20
4	19 – 0

Die Proben werden stets verdeckt gewürfelt, damit der Alchimist erst durch tatsächliche Anwendung erfährt, welche Wirkung sein Trank denn nun tatsächlich hat.

Eine gescheiterte Probe auf dem gefährlichen Gebiet der Alchimie kann natürlich mancherlei bewirken: Einerseits kann das Mißlingen nicht gleich erkannt werden und der Trank hat eine völlig ebtgegengesetzte Wirkung oder es entsteht ein harmloses aber bestialisch stinkendes Wölkchen oder aber eine Explosion legt ein halbes Stadtviertel in Schutt und Asche. Ein guter Talentwert in Alchimie sollte auch dazu beitragen, diese Gefahren einschätzen zu können.

Talentproben in Alchemie können auch zur Analyse unbekannter Mixturen dienen, aber auch auf diesem Gebiet kann ein Irrtum verhängnisvolle Folgen haben.

Wer sich für Alchemie interessiert, muß selbstverständlich auch Rechnen, Lesen und Schreiben können: Beträgt in diesen Talenten der Talentwert nicht mindestens 4, so sind ihm die Anweisungen der alchimistischen Werke zu komplex und nahezu unverständlich.

Alchimie ist in erster Linie wegen teilweise schwierig zu beschaffender Zutaten nicht alltäglich. Mit einer

Alchemieprobe kann der Alchimist aber versuchen, Zutaten durch andere zu ersetzen. Diese Alchemieprobe ist um 10 Punkte erschwert, wenn die Zutat sinnvoll erscheint und nur gering modifiziert (z.B. eine Walnuß statt einer Mandel), 20 Punkte bei einer Substitution, also wenn die Zutat zwar einen ähnlichen Bezug bildet, aber gänzlich anderer Natur ist (wenn beispielsweise ein paar Tropfen Kinderblut hinzugetan werden sollen, kann man das ganze durch eine geschlossene Knospe substitutionieren, denn es geht nicht um das Blut sondern den Aspekt der Jugend) oder um 40 Punkte, wenn man eine unsinnige Zutat nimmt (wird zum Beispiel statt der Mandel das Kinderblut benutzt).

Anatomie

IN/IZ/IZ/IZ

Anatomie ist die Kenntnis über den Aufbau des Körpers, über die Organe, ihre Funktion und ihre Position im Körper. Um Erkenntnisse über die Geheimnisse der Anatomie zu erlangen, ist ein ausgiebiges Studium an geöffneten Leichen unabdingbar.

Aus der Anatomie gewonnene Erkenntnisse sind nicht nur bei der Diagnose von Krankheiten von Bedeutung, sie können auch im Kampf Aufschluß über gewisse verwundbare Schwachstellen des Gegners gewähren.

Das Wissen über Anatomie bezieht sich in erster Linie auf Angehörige der eigenen Rasse. Für anatomische Aussagen in Bezug auf fremde Wesen kann der Meister Abzüge bis zu 40 Punkten verteilen, es sein denn der Charakter ist besonderer Spezialist für die Anatomie genau dieser Rasse.

alte Sprachen und Schriften

IN/IZ/IZ/IZ

So manches alte Schriftstück ist in Solisch, Ilaii, Lun-kien oder Hochaihlisch abgefaßt. Gerade einem Magier oder Geweihten steht es wohl an, wenn er alte, längst verschollen geglaubte Texte „im Original“ vorlesen kann. Die Bewunderung seiner Gefährten wird ihm gewiß sein.

Dieses Talent bezieht sich in erster Linie auf das Entziffern und Lesen alter Schriftstücke, in wie weit es auch zur Kommunikation (zum Beispiel mit den Geistern lange Verstorbener) dienlich ist, liegt ganz in der Hand des Meisters. Damit ein Held überhaupt eine Probe auf dieses Talent ablegen darf, muß er einen Talentwert von mindestens 6 in Lesen/Schreiben haben.

Wie bei Lebendigen Sprachen kostet das Neuere einer alten Sprache Punkte, um den Talentwert für diese Sprache auf null zu setzen. Die benötigten TSP zum Erlernen alter Sprachen und Schriften werden in folgender Tabelle aufgeführt:

Solisch

Sprache der aus dem Osten eingewanderten Menschen
15 TSP (10 TSP wenn Muttersprache Pegai, Etzelisch, Hargunisch oder Beklanisch)

Galom

Sprache der Ureinwohner der esperischen Ostküste
20 TSP (10 TSP wenn Muttersprache Lomisch, Karané oder Nen'yen)

Ilaii

Sprache des versunkenen Iadnischen Imperiums
25 TSP (5 TSP wenn Muttersprache Iadnisch oder Lathanisch)

Sorgoni

Ursprache der Völker des Nordens
20 TSP (10 TSP wenn Muttersprache Sowolisch, Kilijara oder Izgûlu)

Lun-kien

Sprache des „Golden Zeitalters“ Xin-hai-lians
25 TSP (10 TSP wenn Muttersprache Hokien)

Hadjim

Sprache der Rhik Hadjim
40 TSP (20 TSP wenn Muttersprache Hokien oder Garribisch)

Shahimari

Sprache des untergegangenen Reiches Shahimar
20 TSP (10 TSP wenn Muttersprache Garribisch)

Kirodin

Ursprache der Kiroaden
25 TSP (5 TSP wenn Muttersprache Kiroadisch)

Hochaihlisch

Vergessene Form des Aihlischen
20 TSP (5 TSP wenn Muttersprache Aihlisch)

Ur-Andarisch

Ursprüngliche Form des Andarischen
20 TSP (5 TSP wenn Muttersprache Andarisch)

Geschichte

IN/IZ/IZ/IZ

Dieses Talent funktioniert im Prinzip genauso wie Geographie. Mit größerem Prozentwert weiß man entsprechend mehr über die Geschichte eines größeren Radius. Ferner gibt es einen Bonus auf Heraldik, Rechtskunde und Staatskunst (je pro 20% +1 Punkt). Sämtliche sich ergebenden Boni muß der Held beim Meister anmelden, wenn dieser eine Probe auf eines der modifizierten Talente verlangt.

Heraldik

IN/IZ/IZ/IZ

Wer ist der fremde Ritter dort hinten, wem gehört diese Nendrasse, unter wessen Banner sammelt sich die gegnerische Armee... All diese Fragen lassen sich mit einer Probe auf das Talent Heraldik beantworten.

Das Hoheitszeichen seines Landes oder seines Lehnsherren oder der bekanntesten Häuser des Hochadels kennt wohl jeder, aber die Wappen der einzelnen Familienmitglieder, Kinder, Nebenlinien, Bastarde usw. unterscheiden sich oft nur geringfügig und ein Fachmann auf diesem Gebiet ist schon vonnöten, um alle Zeichen zu entwirren.

Gute Kenntnisse auf dem Gebiet der Heraldik bedeuten auch ein bestimmtes Wissen über die Verhältnisse der Adelshäuser untereinander, ihre Familienverhältnisse, Fehden usw.

Gute Kenntnisse auf den Gebieten Geschichte und Staatskunst geben Boni auf dieses Talent. Für je 20% in

diesen Talenten erhält der Charakter einen Bonuspunkt auf Heraldik. Wer also Geschichte 74 und Staatskunst 52 hat, bekommt 5 Bonuspunkte auf seinen Heraldik-Prozentwert hinzu.

Kriegskunst

IN/IZ/TK/WI

Wie reagiert der Feind, wenn ich ihn von der Flanke her überrasche, wie ist seine Grundtaktik? Was ein alter Kriegsherr ist, der weiß stets, was sein Feind plant, wo eventuelle Fallen lauern oder welche Schlachtaufstellung geeignet ist, um die gegnerischen Reihen zu durchbrechen. Dieses Talent spiegelt das strategische Denken des Charakters wieder, die Fähigkeit, Geländebeschaffenheit, Stärken und Schwächen der eigenen Leute und der des Gegners beim Planen und Durchführen kleiner bis großer militärischer Aktionen zu berücksichtigen und so einzusetzen, daß die eigene Gruppe das Ziel der Operation erreicht. Diese Entscheidungen werden zwar meist vom Spieler getroffen, doch spielt der Kriegskunstwert für den Rang, den ein Charakter erhält eine Rolle.

Bis zu einem Wert von 50 sind bis zu 10 Leute bereit, dem Charakter zu folgen. Für jeweils 5 Punkte mehr verdoppelt sich diese Menge, so daß ein Charakter mit Kriegskunst 85 in der Lage ist, ein kleines Heer von knapp 1300 Mann zu kommandieren. Alles was darüber hinausgeht, gewährleistet nicht mehr, daß die Mannen nicht in Panik auseinanderströmen, wenn die Schlacht eine ungünstige Wendung nimmt.

Maximal kann ein Charakter das doppelte der möglichen Anzahl befehligen, was jedoch leicht zu Unzufriedenheit und sogar Meuterei führen kann, da der Kriegskunstwert für jeweils 10% zusätzliche Soldaten um 5 sinkt. Der Kriegskunstwert unseres Helden wäre bei einer Armee von 2200 Mann auf 50 gesunken und er kann leicht in der Achtung seiner Männer sinken, da sie spüren, daß er einfach überfordert ist.

Länderkunde

IN/IZ/IZ/IZ

Dieses Talent umfaßt die Kunde von den geographischen Gegebenheiten und auch in einem gewissen Umfang das Wissen, welche Pflanzen, Tiere und Völker in bestimmten Gebieten vorkommen. Bis zu einem Prozentwert von 50 umfaßt dieses Wissen einen Radius von 500 km. Für jeweils 5 Prozentpunkte mehr steigt dieser Radius auf 800 km, dann auf 1200 km, 1700 km, 2300 km, 3000 km und so weiter. Gleichzeitig mit der Vergrößerung der Radien steigt auch das Wissen über die inneren Radien, während über die äußeren Radien nur die ungefähre Geographie bekannt ist.

Bei 80 verfügt ein Held über ein geographisches Wissen von etwa 3800 km:

Bis 500 km (-6 Radien): genaue Kenntnis über Geographie (Dörfer ab 200 Einwohner) und einen Bonus von 20 auf Tierkunde und Pflanzenkunde, ferner exaktes Wissen über die meisten Berge, Flüsse und Völker der Region.

Bis 800 km: Dörfer ab 500 Einwohner, Tier- und Pflanzenkunde +15

Bis 1200 km: Städte ab 1000 Einwohner, Tier- und Pflanzenkunde +10

Bis 1700 km: Städte ab 2000 Einwohner, Tier- und Pflanzenkunde +5

Bis 2300 km: Städte ab 5000 Einwohner

Ab 3000km Entfernung von seiner Heimat verfügt er lediglich über sehr ungenaue geographische Kenntnisse und Informationen über Großstädte.

Diese ganze Regelung kann durch das Studium eines Berichtes einer außerhalb der eigentlichen Radien liegenden Gegend natürlich durchbrochen werden, ebenso wie durch das völlige Fehlen von Informationen. Wer zum Beispiel an der Wüste Rudh in Kathalan der Gernze zu Thris lebt, weiß trotz des besten Geographiewertes kaum mehr über das Land der Thris als vage Gerüchte.

Lehren

CH/IN/IN/IZ

Dieses Talent ist nötig, um sein Wissen einem anderen Charakter zu vermitteln. Um den TW eines anderen zu verbessern muß es dem Lehrer gelingen, eine Talentprobe auf das zu vermittelnde Talent um den Prozentwert des Lernenden erschwert und eine auf Lehren abzulegen. Verfügt der Lehrer nicht über ausreichendes Lehrmaterial, so ist die Lehrenprobe um 20 erschwert. Ob der Lernende etwas gelernt hat, zeigt sich durch eine um 25 erleichterte Probe auf das zu erlernende Talent.

Man kann in einer Sitzung ein Talent nur um eine Stufe anheben. Es liegt im Ermessen des Meisters, wie lange eine solche Lerneinheit dauert.

Lesen/Schreiben

FM/IN/IZ/IZ

Nicht viele Bewohner Espers sind in der Lage, des Lesens und Schreibens mächtig zu sein. Doch ist die Beherrschung dieses Talentes Grundvoraussetzung für das Erlernen etlicher Talente aus dem Bereich Wissen. Dieses Talent wird im Allgemeinen im Verlauf von Abenteuern nicht auf die Probe gestellt, sondern es gibt einfach an, ob oder wie schnell oder wie gut ein Charakter ein Schriftstück lesen oder niederschreiben kann. Proben werden höchstens abverlangt, wenn der Text aus verschnörkelten oder verwischten Zeichen besteht oder in einer furchtbaren Sauklaue verfaßt wurde.

Ein Charakter ist in der Lage, seinen Namen zu kritzeln und ihm bekannte Druckbuchstaben zu entziffern, wenn er über einen TW von 0 verfügt. Ab einem TW von 5 kann er flüssig lesen und schreiben, was sich zusehrend steigert, bis er ein Meister des Schnellschreibens und Lesens von Büchern ist. Hohe Werte sind für Kalligraphen oder Buchmaler unabdingbar. Mit zunehmendem TW werden sich außerdem Ausdruck und Wortschatz des Charakters verbessern (Bonus auf betreffende Sprache).

Mechanik

FM/IN/IZ/IZ

Auch eine vergleichsweise „zurückgebliebene“ Welt wie Esper weist durchaus beeindruckende technische Wunderwerke auf, die aufgrund der mechanischen Kenntnisse ihrer Erschaffer ermöglicht wurden. Für den normalen durchschnittlichen Abenteurer ist diese Fertigkeit wohl eher uninteressant oder viel zu kompliziert, wäre da nicht die Möglichkeit, mittels dieses Talent es mechanische Fallen in Tempeln und Verliesen zu erkennen und zu entschärfen. Auch kann diese Fertigkeit ein-

gesetzt werden, um beschädigte technische Gegenstände zu reparieren oder zu entwickeln.

Mineralogie

IN/IZ/IZ/IZ

Das Talent Mineralogie bestimmt das Wissen eines Charakters um das Wesen der Gesteine und Erze. So kann mit diesem Talent bestimmt werden, um welche Gesteinsart es sich bei dem vor einem liegendem Felsbrocken handelt, ob sich Erzadern durch den Stein ziehen, ob es sich bei diesen glitzernden Steinchen dort um Gold oder doch nur um Glimmerschiefer handelt.

Mythen/Sagen/Religion

CH/IN/IZ/IZ

Auch bei diesem Talent wird wieder das Prinzip der Radien, das wir schon von den Talenten Geographie und Geschichte kennen, verwendet.

Eine Probe in diesem Talent gibt Auskunft darüber, ob man weiß, wie man sich in welchem Tempel welches Gottes korrekt zu verhalten hat, welche religiösen Feste auf welche Art gefeiert werden und wie groß ihre Bedeutung ist, welche Heiligen in welcher Region besonder Verehrung finden. Weiterhin bestimmt dieses Talent die Kenntnis des Charakters von Sagen und Legenden in bestimmten Gegenden, die Kenntnis vom Verhältnis verschiedener Götter untereinander und zu mythischen Helden, aber auch ob er Bescheid weiß über die Organisationsstruktur bestimmter Mönchsorden, welche Reliquien sich in welchen Heiligtümern befinden oder auch welche Gebote oder Lebensweisen für die Anhänger welcher Religion gelten.

Navigation

IN/IN/IZ/IZ

Im Gegensatz zum eher intuitiv gefärbten Talent Orientierung geht es bei dem Talent Navigation ausschließlich um eine möglichst exakte Standort und Kursbestimmung mittels technischer Hilfsmittel wie Sextant, Astrolab, Sonnenstab und Kompaß, aber auch das Lesen und Interpretieren von Land- und Seekarten sowie von Tabellen mit Sternen- und Planetenbahnen. Ohne Hilfsmittel oder bei widrigen Witterungsbedingungen ist auch der beste Navigator aufgeschmissen und er muß sich auf sein Gefühl verlassen (Probe auf Orientierung).

Unbedingte Voraussetzung für das Talent Navigation sind hohe Talentwerte in Rechnen, Lesen und Schreiben sowie in Sternkunde.

Pflanzenkunde

IN/IZ/IZ/IZ

Die Kenntnis über Pflanzen, deren Ursprung, Vorkommen und Verbreitung sowie über deren Verwendung ist über heimatische Pflanzen natürlich größer als über fremde Pflanzen, wobei das Prinzip der Radien wie bei Geographie auch hier Verwendung findet.

In den äußeren Radien kennt der Held lediglich die Namen der Pflanzen, während in den inneren Kreisen Vorkommen und Verbreitung hinzukommen. In den innersten Kreisen weiß der Held genau über die Wirkung der Pflanze bescheid, vorausgesetzt, es gelingt die – stets verdeckt gewürfelte – Probe, die für jede Pflanzensorte speziell erschwert oder erleichtert ist (siehe *Die Pflanzenwelt Espers*).

Rechnen

IN/IZ/IZ/IZ

Mit dem TW 0 kann man mühsam an den Fingern zusammenzählen, ab TW 3 beherrscht man das kleine Einmaleins, ab TW 5 ist der Held in der Lage, relativ komplizierte Rechnungen unter Zuhilfenahme von Papier und Stift zu lösen. Ab TW 8 verfügt er über Grundkenntnisse in Geometrie, die er bei Erreichen von TW 15 perfektioniert. Ab TW 20 haben wir es mit einem wahren Rechengenie zu tun, das auch komplexe Aufgaben spielend im Kopf löst.

Rechtskunde

CH/IN/IZ/IZ

Dieses Talent regelt die Kenntnis um die Gesetze und Rechtsprechung auf Esper. Da die Vorstellungen von Recht und Unrecht und auch korrekter Rechtsprechung von Land zu Land variieren, hilft die Rechtskunde auch fahrende Helden, nicht auf Schritt und Tritt mit der Ordnungsmacht zu kollidieren.

Personen mit hohen Werten in diesem Talent sind gerissene Advokaten, die sich in sämtlichen Feinheiten der geltenden Gesetze auskennen und sich oder ihre Auftraggeber so aus nahezu jeder pikanten Situation herauslaviieren können.

Staatskunst

IN/IZ/IZ/WI

Nur die wenigsten Helden werden jemals in eine Situation geraten, in der sie das Talent Staatskunst anwenden müßten, es sei denn sie werden zu Ministern an einem Fürstenhof berufen oder ihnen wird ein Lehen übereignet.

Das Talent Staatskunst umfaßt solch vielfältige Bereiche, wie die Kenntnis von den Regierungs- und Verwaltungsstrukturen in einem Staat, die Organisation und Verwaltung eines Landes, das Wissen um verschiedene Machtfaktionen, Bündnisse und Feindschaften der Herrschenden, Diplomatische Kenntnisse und das Aushecken und Durchschauen von Intrigen und Ränkespielen.

Sternkunde

IN/IZ/IZ/IZ

Dieses Talent umfaßt nicht nur die Kenntnis über die Namen der einzelnen Sterne, Planeten und Sternbilder und die Berechnung ihrer Bahnen und Konstellationen sondern auch das Wissen um ihre astrologische Bedeutung um mit Hilfe des Talent Prophezeien Voraussagen für die Zukunft treffen zu können.

Gute Kenntnisse in Sternkunde sind unabdingbare Voraussetzung für das Talent Navigation.

Tierkunde

IN/IZ/IZ/IZ

Das Prinzip ähnelt dem der Pflanzenkunde, im äußeren Radius kennt ein Held die Namen der Tiere, und wird sie wohl auch erkennen, wenn er sie sieht, im mittleren Kreis weiß er etwas mehr über sie Bescheid, während er im innersten Kreis schließlich über ein weitreichendes Wissen verfügt (Fortpflanzung, Besonderheiten, Fahrten, Gewohnheiten...)

Sprachen

Sprachen

IN/IZ/IZ/IZ

Zu Beginn verfügt der Charakter über seine Muttersprache, das Neuerlernen einer jeden Sprache kostet 20 TSP und eine bereits vorhandene Sprache kann pro Stufenanstieg um 2 TP erhöht werden.

Mit TW 0 kennt man einige wenige Worte und kann sich einigermaßen verständlich machen. Ab TW 5 kann man sich leidlich gut verständigen. Ab TW 10 ist man

als sprachgewandt zu bezeichnen. Fremdsprachen werden nahezu akzentfrei gesprochen. Alles was über TW 15 hinausgeht ist gehobene Sprache, wie man sie nur bei Adelligen und Gelehrten findet.

Beim Sprachenlernen gilt: Sprachen lernt man nur durch sprechen. Wer nur vor Büchern sitzt, braucht mindestens doppelt so lange, um eine Fremdsprache zu erlernen.

Esperische Sprachen

Aihlisch	in Aihlann	Kalenisch	in Kalen	Palanthi	in Palanth
Andarisch	in Andarien	Karané	in den Karansümpfen	Pegai	in Kathal und Nebrinn (zwei Dialekte)
Beklanisch	in Beklan	Kari	bei den Kar	Polomisch	auf Polomasch
Bégač	in Gelech-kôr	Kilijara	in Kilijaran	Rük	in Rük
Chélschisch	im südlichen Garčal-kôr	Kiroadisch	bei den Kiroaden	Sowolisch	in Sowol
Chorr	in Andarien bei den Chorr	Kôrnisch	in Garčal-kôr	Tanakra	auf Tanakré
Dalre	bei den Dalré	Lathanisch	auf Latalland	Telmanisch	in Telman
Elakk'h	in Elakk	Linnéannah	in Aihlann	Terebisch	auf Terebis
Etzelisch	in Etzel	Lomisch	in Lom	Thris	bei den Thris
Garribisch	in Has-Garrib	Marhali	in Marhalstan	Tlitleca	in Tlitletli
Hargun	in Hargun	Mbaou	bei den Mbaous	Tweggisch	bei den Tweggen
Hokien	in Xin-hai-lian	Morgul	bei den Morgul	Tyrianisch	in Tyr
Iadnisch	auf Ilais	Mythilisch	auf Ad-il Myt	Vierrisch	in den Marschen
Izgûlu	in Kilijaran bei den Izgûl	Nen'yen	in Nen'ya		
Kal	auf Kal	Ouménisch	in Oumé		

Handwerkliche Talente

Abrichten

CH/IN/IZ/WI

Bei den Werten jeder Tierart ist unter der Rubrik **AR** die Erschwernis auf die Abrichten-Proben für ein Tier dieser Gattung angegeben. Dieser Wert meint nicht etwa die Wildheit dieses Tieres, sondern einfach seine Fähigkeit, sich abrichten zu lassen, also Kunststücke erlernen, auf Befehle hören usw., also kurz die Gelehrigkeit eines Tieres.

Für jedes abzurichtende Tier wird die Eigenschaft *Treue* (TR) eingeführt, die die Bindung des Tieres zu seinem Herrn sowie dessen Bindung zu Menschen im Allgemeinen ausdrückt. Dieser Wert wird wie eine gute Eigenschaft gezählt und kann sich im Allgemeinen zwischen -5 und 20 bewegen. In Ausnahmen kann die TR auch über 20 hinausgehen. Der volle TR-Wert bezieht sich nur auf die Beziehung zwischen Tier und Herrn. Der TR-Wert zu anderen Menschen liegt um W4 Punkte niedriger.

Je höher der Treue eines Tieres, desto leichter läßt es sich natürlich abrichten. Die durch den AR-Wert erschwerten Proben werden daher durch den doppelten TR-Wert erleichtert.

Beispiel: Ein Goldadler (AR: 35) soll dazu abgerichtet werden, auf dem Arm seines Herrn zu landen. Der Adler ist noch jung und hat erst einen TR-Wert von 4. Der Falkner muß also eine Abrichten-Probe $+35 - 8 (=2 \times 4)$, also +27 ablegen.

Im Gegensatz zum naturgegebenen AR-Wert ist die TR, wie jede andere Eigenschaft auch, veränderbar. Etwa alle vier Wochen kann ein Spieler versuchen, nach einer gelungenen Abrichten-Probe den TR-Wert seines Tieres zu erhöhen, indem er diesen mit dem W20 übertrifft.

Die obengenannten Regeln gelten so nur für die Erziehung von Nutz- und Haustieren, die von Geburt an an Menschen gewöhnt sind. Der TR-Wert solcher Tiere beträgt W6-1.

Wilde Tiere, deren TR-Wert zwangsläufig weit tiefer liegt, müssen erst gezähmt werden, bevor mit der Erziehung begonnen werden kann. Die Erziehung ist erst ab einem bestimmten TR-Wert möglich (siehe nachstehende Tabelle). Bis zu diesem Wert sind alle Abrichten-Proben nur um $4 \times (TR-2)$ erleichtert.

Die Anfangs-TR-Werte in der folgenden Tabelle gelten nur für in Gefangenschaft aufgewachsene Tiere. Bei wild gefangenen Tieren ist der Anfangs-TR-Wert um W6 Punkte niedriger.

	Anfangs -TR	Erziehung möglich ab	Freie Haltung TR möglich ab
Lirgos	0	6	10
Fische	-5	10	1
Lurche	-1	8	9
Wale	2	5	5
Robben	2	5	6
Echsen	0	8	10
Golonechsen	2	5	5
Wilde Crodlus/Karsens	0	6	8
Singvögel	3	5	11
Papageien o.ä.	5	8	10
Raubvögel	3	10	12
Wilde Kodlus	3	5	8
Ratten	5	6	6
Wölfe	3	6	9
Raubkatzen	2	6	8
Fretts	3	5	4
Bären	1	10	12
Mammuts	2	8	10
Affen	4	6	8

Fahrzeug lenken

FM/IN/ST/WI

Ein Charakter mit Talentwert 0 kann einen einfachen Ochsen- oder Dwarckarren lenken. Größere, schwerere und vor allem schnellere Wagen erfordern jedoch auch einen höheren Talentwert. Extremsituationen (blitzschnelles Wenden, plötzliches Anhalten, kleine Hindernisse überwinden, durchgehende Zugtiere beruhigen...) können um bis zu 50 Punkte erschwerte Proben erfordern.

Falschspiel

CH/FM/FM/TK

Die Kunst des Falschspiels beinhaltet die Manipulation der Ergebnisse von Glücksspielen, wie etwa das Zinken von Würfeln oder die berühmten Karten im Ärmel. Das Ergebnis eines Spiels ist also so, wie der Falschspieler dies wünscht.

Um ein Falschspiel zu erkennen ist eine Sinnes-schärfeprobe notwendig, die um halb so viele Punkte erschwert ist, wie man bei der Falschspiel-Probe übrig behalten hat. Hat man eine Möglichkeit zur Ablenkung, so wird die Wahrnehmungsprobe des Gegners um noch mehr Punkte erschwert.

Giftkunde

IN/IZ/IZ/TK

Dieses Handwerk beinhaltet nicht nur die Kenntnis um verschiedenste Giftsorten, ihre Wirkung und Verabreichung, sondern ebenso die Kenntnis um ihre Herstellung wie auch die Heilung von Vergiftungen.

Um zu erkennen, welches Gift eine Vergiftung hervorgerufen hat, bedarf zunächst einer Probe, die um die Stufe des Giftes erschwert ist. Die Gifte sind in verschiedene Stufen eingeteilt, die ihre Häufigkeit, Bekanntheit und vor allem ihre Erkennbarkeit anzeigen. Je höher die Zahl, desto seltener und ausgefallener das Gift. Bei dezent und schleichend wirkenden Giften fällt diese Probe ebenfalls höher aus.

Eine gelungene Probe bedeutet, daß der Charakter dieses Gift und seine Wirkung ebenso wie etwaige

Heilungsmethoden kennt und weiß, wie er sich nun zu verhalten hat. Sind Gegengifte erforderlich, so müssen diese natürlich auch in greifbarer Nähe sein, sonst kann auch der beste Giftmischer nichts mehr ausrichten.

Heilkunde, Krankheit

IN/IZ/IZ/TK

Alle (heilbaren) Arten von Krankheiten können mit Hilfe dieser Fertigkeit behandelt werden. Der Talentwert legt den Grad des Wissens über die Behandlung von Krankheiten fest und etliche sogenannte Heiler, die es ja eigentlich nur gut meinten, haben ihre Patienten auf Grund mangelnden Wissens schon zu Tode gepflegt.

Bei der Behandlung von Krankheiten legt der Heilkundige zunächst eine Probe ab, die zur Diagnose der Krankheit und der Wissensfindung über bekannte Behandlungsmethoden dient.

Welche Proben zur eigentlichen Behandlung nötig sind, ist bei der Beschreibung der verschiedenen Krankheiten im Band „Die Wissenschaft Espers“ vermerkt.

Heilkunde, Seele

CH/CH/IN/IZ

Diese spezielle Fertigkeit erlaubt die Behandlung psychischer Schäden, wie sie zum Beispiel nach traumatischen Erlebnissen oder auch magischen Anschlägen auftreten.

In dieses Talent integriert sind Fähigkeiten wie Einfühlungsvermögen, gutes Zuhören aber auch gewisse Techniken wie zum Beispiel Hypnotisieren. Eine gute Menschenkenntnis ist für einen fähigen Seelenheiler unabdingbar.

Eine gelungene Seelenheilkunde Probe benötigt viel Zeit und Einfühlungsvermögen seitens des Seelenheilers. Eine Probe dauert einen Spieltag, während dem sich Heiler und Patient ausschließlich aufeinander konzentrieren müssen.

Seelenheilung ist ein einträgliches Geschäft: Pro Sitzung können getrost 2 bis 20 GS veranschlagt werden.

Heilkunde, Wunden

CH/FM/IN/IZ

Schnitte, Stiche, Brüche und andere Verletzungen lassen sich mit diesem Talent behandeln. Eine gelungene Probe stoppt die Blutung und reinigt die Wunde und hält somit jeglichen weiteren LP-Verlust auf. Je nach Umfeld und zur Verfügung stehendem Material kann diese Probe nach Ermessen des Spielleiters erleichtert oder erschwert sein.

Holzbearbeitung

FM/FM/IN/ST

Mit dieser Fähigkeit kann ein Charakter Holz schnitzen, Möbelstücke herstellen und reparieren, Häuser und Schiffe bauen, Wehranlagen und Fallen errichten oder einfach nur Feuerholz schlagen, wobei letzteres auch noch der letzte Tölpel ohne größere Probleme hinkriegen wird.

Wie auch immer, er sollte Ahnung von dem haben, was er vorhat, um sich nicht zu verletzen oder das Holz so zu verhunzen, daß es unbrauchbar wird. Eine gute Kenntnis über die Beschaffenheit einzelner Hölzer und ihrer Bearbeitung gehören ebenfalls zu dieser Fertigkeit.

Kochen

FM/IN/IN/IZ

Kochen kann jeder. Weit gefehlt. Natürlich ist jeder in der Lage, ein einfaches Bohnengericht aufzuwärmen oder ein Kaninchen über dem Lagerfeuer zu braten, doch geschmacklich wird dieses einen Gourmet nicht überzeugen können. Der Talentwert in Kochen bestimmt, wie genießbar das Essen wird oder wie viel Wohlgeschmack und Nährwert man eher ungeeigneten oder zu wenigen Zutaten abgewinnen kann. So kann zum Beispiel eine mislungene Probe dazu führen, daß das soeben mühsam erlegte Kaninchen ins Feuer fällt und die Helden heute leider mit knurrendem Magen ins Bett gehen müssen. Auch das Rupfen von Geflügel oder das Ausnehmen oder Abziehen von Wild erfordert Kochkenntnisse.

Ab TW 5 sind einfache Gerichte durchaus schmackhaft zuzubereiten, ab TW 10 kann der Charakter seine Kochkünste bereits in einem besseren Hotel Anwendung finden lassen, ab 15 eignet er sich zum Chefkoch und ab 20 haben wir es mit einem Meisterkoch zu tun.

Lederbearbeitung

FM/FM/FM/IZ

Die Lederbearbeitung umfaßt das Gerben, das Schneiden von Lederkleidung, die Herstellung von Pergament, sowie die Herstellung und die Reparatur von Lederrüstungen.

Zur Herstellung von Kleidung oder Rüstungen aus Leder benötigt man eine Probe +5 bis +20.

Malen, Zeichnen

FM/FM/FM/IN

Zum Skizzieren einfacher Grundrisse oder stark vereinfachter Landkarten reicht Talentwert 0, für genaue Konstruktionsskizzen und Lagepläne sollte ein Charakter schon TW 5 erreicht haben. Mit fortschreitendem Talentwert steigen seine Fähigkeiten, auch Gegenstände und Portraits einigermaßen wirklichkeitsgetreu und mit hoher Kunstfertigkeit darzustellen.

Metallbearbeitung

FM/FM/ST/ST

Die Schmiedekunst umfaßt das Be- und Verarbeiten von Metall, wie zum Beispiel für das Beschlagen von Wagenrädern oder Truhen, das Herstellen von Nägeln und Schürhaken, aber auch Waffenbau, -reparatur und das Schmieden von Rüstungen und Pfeilspitzen. Spezialisierte Feinschmiede fertigen Ketten, Broschen und Ringe an. Im Abenteuer wird wohl kaum ein Held oft Gelegenheit haben, seine Fertigkeit auszuüben, gehört doch ein ganzer Haufen sperrigen Inventars dazu: Hämmer aller Größen, Zangen, Haken, Eimer, eine Feuerstelle und ein Amboß. Allerdings werden Schmiedegehilfen immer gesucht und ein Charakter kann sich in mageren Zeiten auf diese Weise gut über Wasser halten.

Musizieren

FM/FM/IN/IN

Mit dieser Fertigkeit kann man nicht nur Musik spielen, man benötigt sie auch, um Harmonien, Melodieverläufe und Rhythmen zu behalten und zu erfinden.

Dieses Talent gilt immer nur für eine bestimmte Gattung von Musikinstrumenten. Ein exzellenter Flötist wird mit einer Fiedel nicht viel anzufangen wissen. Für ein Instrument einer anderen Gattung muß ein neues Talent angelegt werden.

An unterschiedlichen Musikinstrumentengattungen gibt es Saiteninstrumente, Tasteninstrumente, Blasinstrumente und Schlaginstrumente.

Mit fortschreitendem TW beherrscht ein Charakter sein Instrument mit immer höherer Perfektion und Virtuosität.

Schlösser knacken

FM/FM/FM/IN

Eine der schwierigeren Tätigkeiten eines Diebes und Stadstreichers. Auf diese Weise können mechanische Schlösser geöffnet werden (jedoch keine magischen), im Idealfall ohne sie zu zerstören oder ihre Funktion zu beeinträchtigen – egal ob an Toren, Türen, Truhen oder Gattern.

Dafür benötigt man aber mindestens ein geeignetes Hilfsmittel (Draht oder Dietrich), sonst steht auch der beste Schlösserknacker nur mit leeren Händen da.

Die Wahrscheinlichkeit ein Schloß zu knacken, hängt von seiner Kompliziertheit ab. So wird für ein einfaches Schloß nur eine normale Probe verlangt, während sehr komplizierte Schlösser Abzüge von bis zu 85 erfordern.

Eine mißlungene Probe hat zur Folge, daß das Einbruchswerkzeug im Schloß abgebrochen ist und weitere Öffnungsversuche unter nochmals erschwerten Bedingungen durchgeführt werden müssen.

Schneidern

FM/FM/FM/IZ

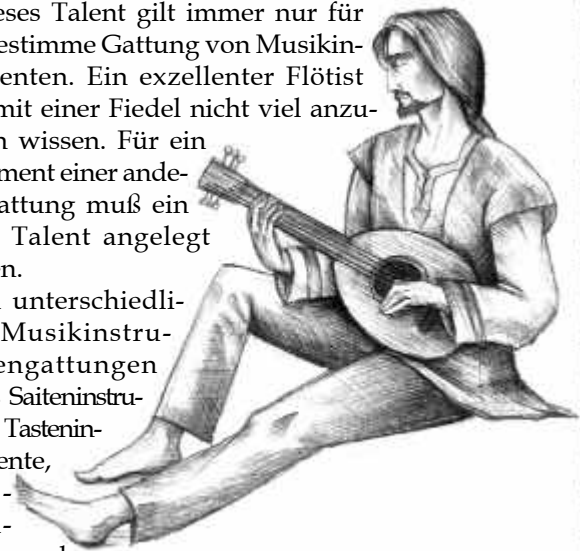
Diese Fertigkeit umfaßt die Bearbeitung von Stoffen aller Art. Bis Talentwert 5 wird ein Charakter nur zu einfacher Flickschneiderei fähig sein, die ihm erlaubt Knöpfe anzunähen oder Socken zu stopfen. Mit steigendem Talentwert ist er aber in der Lage, immer aufwendigere und luxuriösere Kleidungsstücke herzustellen.

Segeln

IN/IZ/MO/ST

Gute Segler wissen Bescheid über die Namen verschiedener Schiffstypen und Klassen, die Segelstellungen bei verschiedenen Windrichtungen und -stärken. Sie können die Takelungen aller Schiffe auseinanderhalten.

Ab TW 0 kann ein Held kleine Boote segeln, mit jedem Talentpunkt gewinnt der Held an Erfahrung, so daß ein Held sich etwa ab TW 10 als Kapitän kleinerer



Handelsschiffe eignet. Ab TW 15 kann er große Kriegsschiffe segeln.

Singen

CH/CH/IN/IN

Die Ausbildung im Singen erfordert Fleiß und Ausdauer, denn will ein Held bei Hofe auftreten, so muß sich sein Gesang deutlich vom Kneipengegröle seiner Kumpane abheben. Ein guter Sänger mit einer klaren Stimme und einem reichhaltigen Repertoire an Liedern ist ein gerngesehener Gast und wird nie Hunger leiden müssen, wo man eine schön vorgetragene Ballade zu schätzen weiß, was in so ziemlich jedem Gasthaus Espers der Fall ist.

Steinbearbeitung

FM/FM/ST/ST

Mit dieser Fähigkeit kann ein Charakter Stein mit einem geeigneten Werkzeug in eine gewünschte Form bringen. Das kann zum Beispiel die Herstellung von steinernen Pfeilspitzen sein, ebenso wie kunstvolle Skulpturen und Steinmetzarbeiten. Für simples Heraus-hauen von Gestein für unterirdische Gänge wird das Talent Steinbearbeitung nicht unbedingt gebraucht.

Taschendiebstahl

FM/FM/IN/TK

Mit dieser Fertigkeit ist es möglich, einer anderen Person möglichst unbemerkt etwas zu entwenden. Die hierbei benutzten Tricks reichen vom einfachen Anrem-peln bis zum unbemerkten Entwenden von Dingen während eines Gesprächs.

Beim Taschendiebstahl sind viele Gegebenheiten zu beachten, die den Ausgang des Unternehmens beeinflussen können: Wie sperrig ist die Beute? Wo bewahrt das Opfer seinen Geldbeutel auf? Ist die Beute besonders gesichert? Ist das Opfer wachsam oder abgelenkt? Hat der Dieb einen Komplizen? Kommt der Dieb einfach an die Beute heran? Es sind hier zu viele Parameter zu berücksichtigen, als daß man sie alle in starre Regeln packen könnte. Als Faustregel kann angenommen werden, daß das Opfer zuerst eine Aufmerksamkeitsprobe würfeln muß, die je nach Situation erschwert oder erleichtert ist und der Dieb daraufhin die überschüssigen Punkte dieser Probe als Erschwer-nis auf seine Taschendiebstahlprobe aufgerechnet bekommt.



Eine mißlungene Probe des Diebes hat zur Folge, daß das Opfer den Diebstahlsversuch bemerkt und entsprechend reagiert.

Töpfern

FM/FM/FM/IN

Proben auf dieses Talent müssen nicht immer unbedingt mit dem Vorgang des Töpferns zu tun haben, sondern allgemein mit dem Formen von Dingen aus unförmiger, zäher Materie, wie zum Beispiel das Herstellen von Gußformen aus Wachs.

Zudem kann jemand mit diesem Talent auch besser die Robustheit getöpfter Gegenstände einschätzen („Kann ich mich in dieser Amphore verstecken oder zerbricht sie unter meinem Gewicht?“)

Weben

FM/FM/FM/IZ

Mit dieser Fertigkeit kann man Stoffe, Tuche und Teppiche herstellen. Der Talentwert gibt an, wie schnell und wie sauber der Charakter in der Lage ist, Tuche herzustellen. Mit höheren Talentwerten können auch komplizierte Muster entworfen werden.

STEIGERUNGEN

Im Verlauf des Spiels erhält ein Charakter Erfahrungspunkte, hat er genug angesammelt, steigt er um eine Erfahrungsstufe auf. Mit Erhöhungen von Eigenschaften oder Talenten hat ein Stufenanstieg jedoch nichts zu tun.

Die Stufe dient lediglich dazu, die Erfahrung oder das Ansehen des Charakters festzulegen. Sie hat vor-

wiegend für magisch begabte Charaktere eine größere Bedeutung.

Steigerungen von Eigenschaften und Talenten werden mit Erfahrungspunkten „erkauft“. Zu diesem Zweck werden zwei Konten an Erfahrungspunkten geführt: Zum einen die gesamten erhaltenen EP, zum anderen die davon ausgegebenen Punkte.

Steigerung von Lebensenergie

Nach jeweils 300 erhaltenen EP ist ein Wurf zur LE-Steigerung erlaubt. Mit welchem Würfel gerollt wird, also der Grad der Steigerung der Lebensenergie hängt von der Konstitution und dem Alter des Charakters ab. Es ist klar, daß mit höherem Alter die Lebenskräfte langsam zu schwinden beginnen und es auch durchaus einmal passieren kann, daß die Lebensenergie weniger wird. Das Lebensalter ist grob in vier Stadien unterteilt. Je nach Rasse sind diese Stadien natürlich unterschiedlich gestaffelt (für Menschen etwa: bis 25/ bis 35/ bis 55/ ab 56) und werden bei den einzelnen Rassen angegeben.

Aktive Spielercharaktere werden sich höchstwahrscheinlich nur in den ersten beiden Stadien bewegen, doch wer seinen Helden über lange Jahre hindurch be-

gleiten möchte, kann auch die gesamte Tabelle durch verwenden.

KO	I	II	III	IV
5-7	W2-2	W2-3	W2-4	W2-6
8/9	W4-2	W4-3	W4-4	W4-6
10/11	W6-2	W6-3	W6-4	W6-6
12/13	W8-2	W8-3	W8-4	W8-6
14/15	W10-2	W10-3	W10-4	W10-6
16	W12-2	W12-3	W12-4	W12-6
17	W12-1	W12-2	W12-3	W12-5
18	W12	W12-1	W12-2	W12-4
19	W12+1	W12	W12-1	W12-3

Die Regeneration von LE pro Tag entspricht den Werten aus der Tabelle, nur um je zwei Punkte verringert.

Steigerung von Astralenergie und Magiestufe

Die *Astralenergie* gibt an, wieviel magische Kräfte ein Charakter von sich aus verwenden kann. Je nach Erfahrung ist dies natürlich mehr, weshalb eine Steigerung der Astralenergie beim Erfahrungsstufenanstieg erfolgt.

Dabei steigt die Astralenergie um 3W6+evtl. neue Magiestufe Punkte an.

Pro Tag werden 2W6+Magiestufe Punkte an Astralenergie regeneriert.

Die *Magiestufe* kann ebenfalls nur beim Erfahrungsstufenanstieg gesteigert werden. Dabei wird mit folgen-

den Würfeln gegen den Wert der alten Magiestufe gerollt. Übersteigt das Würfelergebnis diesen Wert, so ist der Charakter um eine Magiestufe aufgestiegen.

MS 1 → MS 2: W3
MS 2 → MS 3: W4-3+ES
MS 3 → MS 4: W4-3+ES
MS 4 → MS 5: W8-8+ES
MS 5 → MS 6: W8-10+ES
MS 6 → MS 7: W10-13+ES
MS 7 → MS 8: W10-18+ES

Steigerung der Guten Eigenschaften

Die Eigenschaften eines Charakters lassen sich nur schwer verändern, denn sie sind es, die den Charakter ausmachen. Eine Änderung der Eigenschaften bedeutet gleichzeitig eine charakterliche Weiterentwicklung, die nicht so ohne weiteres zu erreichen ist.

Die Guten Eigenschaften sind unterteilt in die recht einfach zu ändernden *körperlichen Attribute* (FM, MO, RE, ST) und die schwer zu verändernden *geistigen Attribute* (CH, IN, IZ, TK, WI).

Nach einer Zeit, die dem alten Eigenschaftswert $\times 2 / \times 3$ (für geistige Attribute) in Tagen entspricht, kann

ein Eigenschaftssteigerungswurf versucht werden. Dabei wird mit dem W20+ES gewürfelt. Ist das Ergebnis höher als der Wert der Eigenschaft, kann diese um einen Punkt angehoben werden.

Die Kosten eines Steigerungsversuches sind beträchtlich: $5 \times \text{alter Wert} + 50 \text{ EP} / +100 \text{ EP}$ (für geistige Attribute).

Beim Mißlingen des Wurfes müssen die Kosten selbstverständlich bezahlt werden. Man überlege sich also stets sehr gut, wie und wofür man seine Erfahrungspunkte verwendet!

Senkung der Schlechten Eigenschaften

Die Überwindung schlechter Eigenschaften erfordert noch mehr charakterliche Entwicklung als die Steigerung guter Eigenschaften. Deshalb kann ein Senkungsversuch nur alle $4 \times \text{alter Wert}$ Tage unternommen werden.

Der Wurf wird mit dem W20 ohne weitere Modifikatoren unternommen. Liegt das Würfelergebnis unter dem alten Wert, kann die betreffende schlechte Eigenschaft um einen Punkt gesenkt werden.

Die Kosten für einen Senkungsversuch betragen $5 \times \text{alter Wert} + 100$ EP.

Achtung: Bei besonders einschneidenden Erlebnissen im Leben eines Charakters kann der Spielleiter auch Eigenschaften um je einen Punkt senken oder heben. Diese meisterlichen Steigerungen oder Senkungen sollten aber stets die Ausnahme bleiben.

Steigerung der Talente

Wann ein Talent gesteigert werden kann, hängt in erster Linie von der Eigeninitiative der Charaktere ab, in zweiter Linie von ihren alltäglichen Handlungen. Der Spielleiter kann jederzeit, wenn es ihm angemessen erscheint, den Spielern Steigerungsversuche zubilligen, da ihre Charaktere seit einiger Zeit durch Routine eben diese Tätigkeit ausgeübt haben. Wer zum Beispiel seit einigen Wochen durch die Wildnis reitet, wird zwangsläufig ein wenig Reiten dazulernen, wer jeden Abend im Wirtshaus säuft, entwickelt sich zu einem besseren Zecher. Die Palette dieser Talente umfaßt sämtliche Sparten bis auf Wissen und Handwerk.

Durch Routine erlangte Steigerungsversuche können aber lediglich einen durchschnittlich begabten Akteur in diesem Talent aus einem Charakter machen. Mit diesen Steigerungsversuchen gelangt man höchstens bis zu einem Talentwert von 6.

Wer einen höheren Talentwert erreichen will, meldet dies beim Spielleiter an. Der Charakter beschäftigt sich nun für einige Zeit (15 Tage/20 Tage für die weiß unterlegten Talente) konzentriert mit diesem Thema (er forscht selber, sucht sich einen Lehrmeister, durchforstet Bibliotheken usw.) und kann danach einen Steigerungsversuch unternehmen.

Generell gilt, wer seine Fähigkeiten über den Talentwert 6 hinaus steigern will, braucht entweder einen Lehrmeister, der mehr weiß als er selber, oder eine längere Zeit intensiver Forschung, die sich über $\text{TW} \times 5$ ($\times 10$ bei weißen Talenten) Tage erstreckt.

Gleichzeitig können drei Talente aus einem Bereich (z.B. Gesellschaft) oder zwei aus zwei Bereichen gesteigert werden.

Steigerungswurf: $\text{Alter Prozentwert} - (\text{ES} + 2 \times \text{IZ})$

Wer also als Siebtstufiger Held ein Talent mit dem Prozentwert 70 steigern will und dessen IZ 15 beträgt, der muß mit dem W100 den Wert $70 - (7 + 2 \times 15) = 33$ überreffen.

Ist der Steigerungswurf gelungen, kann der Talentwert um einen Punkt angehoben werden, was zur Folge hat, daß der Prozentwert um vier Punkte steigt, abgesehen davon kann der Prozentwert zusätzlich durch Steigerungen von Eigenschaften steigen.

Maximal dürfen zwei Steigerungsversuche hintereinander fehlschlagen, nach dem dritten Versuch ist eine Steigerung erst wieder beim nächsten Stufenanstieg möglich. Zweit- und Drittversuch kosten je 3 EP weniger, mindestens jedoch 3 EP.

Eine Erhöhung der Talente kostet folgende EP (Die Zahlen hinter dem Schrägstrich gelten für die weiß unterlegten Talente sowie für die Zauber):

TW 0-2	kosten 9/24 EP
TW 3-4	kosten 6/15 EP
TW 5-6	kosten 3/9 EP
TW 7-9	kosten 6/15 EP
TW 10-13	kosten 9/24 EP
TW 14-17	kosten 12/33 EP
TW 18-...	kosten 15/36 EP

DER KAMPF

Die Kampfregeln

Die Kampfregeln von „Aññor - Das Schwert von Esper“ erscheinen auf den ersten Blick ein wenig kompliziert, hat man jedoch einmal das Prinzip durchschaut, so ist die gesamte Prozedur recht einfach nachzuvollziehen.

Im Grunde basiert das Kampfsystem auf einem einfachen Würfelsystem mit Attacke und Parade, bei gelungener Attacke und mißlungener Parade kommt es zu einem Treffer, allerdings besteht der Clou dieser Kampfregeln auf den einzelnen Trefferzonen, die über jeweils eigene „Lebensenergie“ verfügen, und somit für ein wenig realistischere Verletzungssimulationen sorgen. Die „Verwaltung“ der einzelnen Körperzonen mit ihren Verletzungen und daraus folgenden Auswirkungen auf die Kampfesfähigkeit erweist sich durch eine übersichtliche Tabelle einfacher als man im ersten Moment denken mag. Zum Schutz der Spielercharaktere ist die „Lebensenergie“ der einzelnen Trefferzonen so angelegt, daß man zwar mit nur einem Schlag getötet werden kann, dies aber recht unwahrscheinlich ist. Allerdings sollte man stets einen Heiler bei sich haben oder sich zumindest ein wenig in Erster Hilfe auskennen, will man nicht nach einem Kampf elendiglich verbluten.

Das Grundprinzip des Kampfes

Kämpfen zwei Charaktere miteinander, so entscheidet über den Verlauf des Kampfes das Würfelglück. Die Kämpfer würfeln mit dem W20 gegen ihren jeweiligen AT- und PA-Wert. Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Wert, so ist die jeweilige Kampfhandlung gelungen. Bei einer gelungenen AT muß eine PA gelingen, um Schaden abzuwenden. Ist die PA gelungen, hat der eben parierende Kämpfer die nächste AT. Bei mißlungener PA erleidet der betreffende Kämpfer Schaden. Dies ist eigentlich schon der Kern eines Kampfes und der Kampfregeln.

Berechnung der Kampfbasiswerte

Die Kampfwerte eines Charakters setzen sich aus seinen guten Eigenschaften zusammen. Die wichtigsten Werte im Kampf sind die AT- und die PA-Basiswerte, welche sich aus den Eigenschaften ST, RE, MO, TK und IN zusammensetzen. Die Werte eines „normalen“ Helden (5. bis 8. Stufe) liegen etwa zwischen 7 und 11. Der nächste oft benutzte Wert ist der Ausweichwert (AW). Dieser gibt die Fähigkeit eines Charakters an, Geschossen oder dem Schlag eines Gegners auszuweichen. Dies ist oft dann sinnvoll, wenn der PA-Wert durch Treffer stark gesunken ist oder der Charakter einfach keine Waffe hat.

Ferner gibt es noch die Fernkampfbasis, die Initiative (INI) und schließlich die Kondition (KO). Die Kondition eines Charakters zeigt seine grundsätzliche körperliche Verfassung, während die Lebensenergie nur die momentane widerspiegelt. Charaktere mit hoher Kondition halten mehr und stärkere Treffer aus, sie sind ausdauernder und regenerieren verlorene Kraft wesentlich schneller. Kräftige Personen erhalten einen TP-Bo-

nus auf den Schaden, den sie bei einem Gegner herbeiführen. Aber auch Charaktere mit hoher Intuition oder Intelligenz erhalten einen kleinen Bonus.

Attacke- und Paradowertbestimmung

Die AT- und PA-Basiswerte sind der erste Schritt für die Berechnung der Fähigkeiten eines Charakters im Umgang mit Waffen. Im Heldenokument steht bei den Kampfalenten die Untergruppe Nahkampfwaffen. Jeder Kampffertigkeit sind hier drei Spalten zugeordnet: TW (Talentwert), AT und PA.

Der TW zeigt die Fähigkeit in dieser Kampffertigkeit an. Dieser Wert kann nach eigenem Ermessen aufgeteilt werden und jeweils auf den AT-Basis- und PA-Basiswert addiert werden. Diese Aufteilung kann später nicht mehr geändert werden. Ratsam ist es meist, die zur Verfügung stehenden Punkte einigermaßen gleichmäßig auf Attacke und Parade zu verteilen.

Der Waffenvergleich

Einige Waffen sind vielleicht besonders sperrig, richten aber sehr viel Schaden an, andere sind leicht und einfach zu führen, richten aber kaum Schaden an oder sind einfach zu kurz, um den Gegner ernsthaft verletzen zu können. Um ein einheitliches Vergleichssystem der Waffen zu erreichen, gibt es den Waffenvergleich.

Der Grundwaffenvergleich ist der eines Kurzwertes (0/0). Diese Waffe gibt keinen Bonus oder Malus auf Attacke oder Parade. Die Zahl vor dem Schrägstrich gibt den Bonus/Malus für die AT an, die Zahl dahinter gilt für die PA.

Für eine Waffe mit WV +2/-1 gilt also: AT steigt um 2, PA sinkt um 1.

Für waffenlose Kämpfer gilt ein Waffenvergleich von -5/-5. AT und PA sinken also jeweils um fünf Punkte. Beim Kampf Unbewaffneter gegeneinander wird darauf verzichtet.

Wer beginnt den Kampf – Die Initiative

Zu Beginn eines Kampfes oder nach Unterbrechungen wird von beiden Kontrahenten eine Initiativeprobe verlangt. Diese gibt Aufschluß darüber, wer über die erste AT verfügt und ob derjenige eventuell noch zusätzliche Vorteile hat. Derjenige in der Offensive kann solange attackieren, bis eine seiner AT fehlschlägt oder sein Gegner eine seiner Attacken pariert.

Die Kämpfer würfeln je nach ihrem INI-Wert mit folgenden Würfeln:

4-5: W3	10-11: W8	16-17: W12-1
6-7: W4	12-13: W10	18: W12+2
8-9: W6	14-15: W12	

Ein Held erhält außerdem Boni, wenn die Umstände für ihn günstig sind, die von +1 bis +5 reichen können. Die verschiedenen Begebenheiten können hier natürlich nicht alle aufgezählt werden, deshalb hier nur einige Beispiele, die der Spielleiter zu Rate ziehen kann.

- +1: leichte Unaufmerksamkeit des Gegners; der Gegner steht seitlich
- +2: Der Gegner ist unkonzentriert oder wendet den Rücken zu
- +3: Der Gegner wird überrascht
- +4: Angriff bei Dunkelheit aus einem Hinterhalt
- +5: Der Gegner wendet im Kampfgetümmel den Rücken zu

Die Würfelergebnisse werden miteinander verrechnet, der schlechtere vom besseren Wert angezogen. Das Ergebnis zeigt die Vorteile für den Kämpfer mit dem höheren Ergebnis an:

- 1-2 1. AT
- 3-4 1. AT, Gegner hat keine PA
- 5-6 1. AT -1, Gegner hat keine PA, TP+2
- 7 1. AT -2, Gegner hat keine PA, TP+5
- 8 1. AT -3, Gegner hat keine PA, Trefferzone frei wählbar, TP+5
- 9 1. AT -10, Gegner hat keine PA, Trefferzone frei wählbar, TP+5
- ab 10: Treffer, +10 TP, Trefferzone aussuchen

Treffer, Körperzonen, Trefferpunkte, Schadenspunkte und Verletzungspunkte

Ein Körper ist in verschiedene Trefferzonen unterteilt. Nach jedem Treffer wird mit dem W20 ausgewürfelt, welche Zone getroffen wurde. Dann wird

der Schaden, den die Waffe angerichtet hat, ausgewürfelt. Von den Trefferpunkten (TP) der Waffe wird der Rüstungsschutz der jeweiligen Körperzone abgezogen, woraus sich die Schadenspunkte (SP) ergeben. Die SP werden direkt von der Lebensenergie abgezogen.

Dann bestimmt die Kondition, um was für einen Treffer es sich handelt. Bei einer KO von 10 wären 12 SP ein schwerer Treffer, bei einer KO von 12 nur ein mittlerer Treffer.

Die verschiedenen Trefferarten entsprechen einer bestimmten Anzahl von Verletzungspunkten (VP), die in den Kästchen neben den Zonen abgestrichen werden. VP fungieren gewissermaßen als „Lebensenergie“ der einzelnen Körperzonen.

leicht: 1 VP
mittel: 2 VP
schwer: 4 VP
extrem: 8 VP

Zum Beispiel verursacht ein Mittlerer Treffer auf den Rumpf also 2 VP. In der Körperzone V wird nun im Feld M ein Kreuz gemacht und in der Tabelle rechts werden in der Spalte „Treffer“ zwei Kästchen abgestrichen. Dies bedeutet, daß die AT in der nächsten Kampfrunde um 1 sinkt.

Nach einem Treffer, hat der Getroffene in der nächsten Kampfrunde einen AT/PA-Malus in Höhe der erlittenen VP zu verkraften.

	Zone I Bein	Zone II Bein	Zone III Kampfarm	Zone IV Arm	Zone V Rumpf	Zone VI Kopf	Momentane VP: (Alle drei VP sinkt AW um 1)
Treffer (W20)	1-3	4-6	7-8	9-10	11-18	19-20	
RS							
Schutz (V/H)							
gezielte AT	+5	+5	+6	+4	+4	+8	
	KO 5-8	KO 9-11	KO 12-14	KO 15-17	KO >18		
leichter Treffer	1-3 SP	1-4 SP	1-5 SP	1-6 SP	1-7 SP		
mittlerer Treffer	4-8 SP	5-10 SP	6-11 SP	7-14	8-16 SP		
schwerer Treffer	9-14 SP	11-17 SP	13-20 SP	15-23 SP	17-26 SP		
extremer Treffer	ab 15 SP	ab 18 SP	ab 21 SP	ab 24 SP	ab 26 SP		
leichter Treffer: 1 VP mittlerer Treffer: 2 VP schwerer Treffer 4 VP extremer Treffer: 8 VP							
	L	M	S	E			
Zone I Bein					Treffer		
					AT-Malus	1	1
					PA-Malus	1	1
Zone II Bein					Treffer		
					AT-Malus	1	1
					PA-Malus	1	1
Zone III Kampfarm					Treffer		
					AT-Malus	1	1
					PA-Malus	1	1
Zone IV Arm					Treffer		
					AT-Malus	1	1
					PA-Malus	1	1
Zone V Rumpf					Treffer		
					AT-Malus	1	1
					PA-Malus	1	1
Zone VI Kopf					Treffer		
					AT-Malus	1	1
					PA-Malus	1	1

KO (max. VP)

Die maximale Anzahl an VP, die ein Charakter einstecken kann, ohne daß er eine Ohnmachtsprobe ablegen muß.

Nach einem Treffer hat der Getroffene in der nächsten Kampfrunde einen einmaligen Malus auf AT/PA:

Nach einem leichten Treffer AT/PA -1
Nach einem mittleren Treffer AT/PA -2
Nach einem schweren Treffer AT/PA -4
Nach einem extremen Treffer AT/PA -8

Besondere Kampfmanöver

Kraftattacke

Eine Kraftattacke ist darauf angelegt, mehr Schaden anzurichten. Zu diesem Zweck kann sich ein Kämpfer selbst einen Malus von 2 bis 10 Punkten auf die AT auferlegen. Dieser Malus führt nach geglückter AT und mißlungener PA – die ebenfalls um 2 bis 10 Punkte erschwert ist – zu einem TP-Bonus von 2 bis 10 Punkten. Mißlingt die AT allerdings, so ist die nächste PA um den Malus der Kraftattacke erschwert

Gezielte AT/PA

Körperzonen eines Gegners können auch gezielt attackiert werden. Sinnvoll ist eine gezielte AT zum Beispiel, um einer bereits getroffenen Körperzone den Rest zu geben.

Eine Körperzone kann aber nicht nur gezielt attackiert, sondern auch in der Verteidigung kann eine oder zwei Körperzonen besonders gedeckt werden. Da dadurch die restlichen Körperzonen ein wenig vernachlässigt werden, sinkt die AT natürlich. Wird eine Körperzone gezielt geschützt, so sinkt die PA um 2, werden gar zwei Körperzonen geschützt, so sinkt sie um ganze 5 Punkte. Diese Körperzonen können auf normalem Wege nun nicht mehr getroffen werden. Würfelt der Gegner bei einem Treffer diese Körperzone aus, so wird die AT auf die nächstuntere Zone abgelenkt, also von Zone VI auf Zone V, von Zone III auf Zone II usw. Eine geschützte Körperzone kann nur durch eine gezielte AT getroffen werden. Die PA steigt bei solch einem Angriff um 5 Punkte über Ihre normale AT, wenn eine Körperzone geschützt wird und um 2 Punkte, wenn 2 Körperzonen geschützt werden.

Finte

Durch Finten kann ein Bonus auf die nächste AT erlangt werden. Der Bonus ist immer doppelt so hoch, wie der Abzug auf die vorangegangene Finte. Finten führen zu einem Abzug von 1 bis höchstens 5 Punkten und bringen dementsprechend einen Bonus von 2 bis 10 Punkten auf die nachfolgende AT.

Eine Finte kann der Gegner nicht parieren oder verhindern, da sie ja nur dazu dient, ihn zu verwirren. Neben dem Bonus auf Ihre AT muß der Gegner einen ebenso großen Malus auf seine PA hinnehmen.

AT-Serie

Eine AT-Serie ermöglicht es, einen Gegner mehrmals hintereinander anzugreifen, auch dann, wenn dieser alle Attacken pariert. Maximal kann man seiner KO entsprechend viele AT hintereinander ausführen, dann findet ein AT-Wechsel statt. Dies kann auch früher geschehen, sei es durch eine mißlungene AT, durch Ausscheiden des Gegners, durch eine gute PA des Verteidigers oder ein gelungenes Ausweichen -3.

Ausweichen

Anstatt mit der Waffe zu parieren, kann man dem Schlag eines Gegners auch ausweichen. Dies ist dann empfehlenswert, wenn die eigene PA entweder stark gesunken ist, wegen der verwendeten Waffe sowieso sehr niedrig ist, oder wenn man unbewaffnet einem

Gegner gegenübersteht. Anders als AT/PA, sinkt AW bei jedem dritten VP. Es ist also möglich, daß die PA schon stark gesunken ist, während AW noch relativ hoch ist. Durch eine AW-Probe +3 kann eine AT-Serie unterbrochen werden und mit einer um 7 erschwerten Probe kann sogar eine schlechte AT des Gegners herbeiführt werden. Man ist dann so geschickt ausgewichen, daß der Gegner in eine für ihn ungünstige Position gebracht wurde. Auch ist es durch Ausweichen möglich, anfliegenden Geschossen zu entgehen. Diese müssen allerdings rechtzeitig bemerkt werden, einem Pfeil, den man erst bemerkt, wenn er nur noch 5 Meter entfernt ist, kann man natürlich nicht mehr ausweichen, sondern allenfalls den Schaden reduzieren, wenn man eine einigermaßen gute AW-Probe ablegt.

Defensive

Wer in arge Bedrängnis gerät, kann in die Defensive gehen. Er konzentriert sich dann voll darauf, die Attacken seines Gegners zu parieren, wobei dieser in eine Attackeserie gerät, ohne den Malus von 2 Punkten auf seine AT hinnehmen zu müssen. In der Defensive erhält man einen Bonus von 5 Punkten auf Parade und Ausweichen. Man gelangt wieder in die Offensive durch eine mißlungene Attacke des Gegners, durch eine gute PA, wenn der Gegner die seiner KO entsprechend maximale Anzahl seiner AT verbraucht hat, oder wenn einem eine vorher angesagte normale PA oder AW gelingt.

Gute Attacke

Gelingt eine AT mit einer 1, so ist sie eine gute Attacke. Diese kann durch eine einfache PA oder durch einfaches AW nicht abgewehrt werden. Eine gute AT bringt mehr TP. Hierfür wird mit einem W4 gewürfelt:

1:	+W6 TP
2:	+W8 TP
3:	+W10 TP
4:	+W12 TP

Gute Parade

Eine mit einer 1 gelungene PA ist eine gute Parade. Damit kann eine gute AT abgewehrt oder eine AT-Serie beendet werden.

Schlechte Attacke

Wird eine 20 gewürfelt, so zählt dies in jedem Fall als schlechte AT, auch wenn der AT-Wert über 20 liegen sollte. Es werden mit dem W20 die Folgen einer schlechten AT ausgewürfelt:

1-5:	Stolpern, AT-Wechsel, dann PA-2
6-9:	Sturz, AT-Wechsel, dann PA -5
10-13:	an eigener Waffe verletzt, AT-Wechsel
14-18:	Waffe weggeschleudert
19/20:	Waffe zerbricht

Schlechte Parade

Eine 20 bei einer PA gilt als schlechte PA. Neben dem Schaden durch den gegnerischen Schlag ergeben sich folgende Nachteile:

1-5:	Stolpern, TP+3
6-9:	Sturz, TP +5 TP
10-13:	an eigener Waffe verletzt
14-18:	Waffe weggeschleudert
19/20:	Waffe zerbricht

unbewaffneter Nahkampf

Neben dem bewaffneten Nahkampf kommt es natürlich auch zu Kämpfen, bei denen keiner der beiden oder nur einer der Beteiligten bewaffnet ist. Auch für den waffenlosen Kampf gilt der Waffenvergleich, die Fäuste haben einen WV von -5/-5, das heißt, das ein Unbewaffneter je 5 Punkte von AT und PA abziehen muß, wenn er gegen einen Bewaffneten kämpft. Kämpfen zwei Unbewaffnete gegeneinander, so wird auf diesen Abzug verzichtet. Nahkampfwaffen (Veteranenhand, Schlagring,...) verbessern den WV, derjenige mit einer Nahkampfwaffe kann den WV zu seiner AT/PA hinzuzählen.

Linkshändig

Erleidet ein Kämpfer einen oder mehrere Treffer auf den Kampfarm, so leidet seine AT/PA beträchtlich, so daß es sich lohnen kann, mit dem linken Arm (bei Linkshändern natürlich der rechte Arm) weiterzukämpfen.

Bei „Ännor – Das Schwert von Esper“ gibt es keine eigene Fertigkeit für den linkshändigen Umgang mit einer Waffe. Die Fähigkeit, eine Waffe nötigenfalls auch mit der linken Hand zu führen richtet sich nach dem Talentwert in der betreffenden Waffengattung:

	AT/PA
TW 1-6:	-5/-5
TW 7/8:	-4/-4
TW 9/10:	-3/-3
TW 11/12:	-3/-2
TW 13-15:	-2/-2
TW 16-18:	-2/-1
ab TW 19:	-1/-1

Falls mit einer zweihändig zu führenden Waffe gekämpft wird, gilt diese Tabelle nicht. Hier kann nur die führende Hand gewechselt werden, der verwundeten Arm wird zwangsläufig mitbenutzt. Bei einem Wechsel der führenden Hand wird der Bonus um zwei Stufen reduziert. Zu beachten ist natürlich noch, daß nach einem Kampfarmwechsel nun für diesen Arm die selben AT/PA-Abzüge nach Treffern gelten, wie für den richtigen Kampfarm.

Kampf mit zwei Waffen

Bei einigen Waffengattungen (einhändig geführte Waffen mit einem Gewicht von nicht mehr als 80 Unzen und einer Länge von nicht mehr als 75 cm) können zwei Waffen geführt werden. Der Kämpfer kann nun auswählen, ob er pro Kampfrunde zwei AT, zwei PA oder wie zuvor eine AT und eine PA ausführt.

Freilich sind bei der zweiten Waffe die Auswirkungen auf AT/PA zu beachten, die sich aus der Tabelle für linkshändigen Kampf ergeben.

Kampfrunde

Ein Gefecht ist in Kampfrunden (KR) aufgeteilt, von denen eine etwa zwei Sekunden dauert.

Mögliche Aktionen innerhalb einer KR:

Aus dem Stand in den Dauerlauf
Aus dem Dauerlauf in die Höchstgeschwindigkeit
Attacke oder Parade
Drehung um 180°
Waffe ziehen
Zielen beim Fernkampf

Schaden und Heilung

Bewußtlosigkeit:

bei einer Rest-LE von 10 und weniger bis minimal einem LP

bei Überschreiten der max SP

bei einem schweren/extrem schweren Treffer

bei Verlust von Arm oder Bein

In jedem dieser Fälle ist eine Probe abzulegen, ob der Charakter tatsächlich bewußtlos wird.

Probe: KO erleichtert um die VP über den max-VP (z.B. max-VP=12; bei 15 VP KO-Probe um 3 erschwert)

Tod:

Rest-LE unter neg. KO-Wert

Verlust von Kopf oder Rumpf

Koma:

RLE Null bis neg. KO.

Je Komatag Wurf mit W12:

1-9: eine gute Eigenschaft sinkt

10: -W2 LP

11: -W4 LP

12: -W8 LP

Während des Komas maximal LP-Regeneration von W6+1 (ein ruhiges Krankenlager sowie ärztliche und medikamentöse Versorgung vorausgesetzt, sonst Verlust von W4-2 LP). Erwachen aus dem Koma bei ½ Grund-LE

nach dem Kampf

Erleidet ein Charakter während eines Kampfes Treffer, verliert er auch nach dem Kampf weitere Lebenspunkte, bis er auf fachgerechte Art und Weise versorgt wird.

So verliert er pro Viertelstunde nach einem Gefecht für jeden mittleren/schweren/extrem schweren Treffer 2/4/10 LP. Hat er beispielsweise zwei mittlere und einen schweren Treffer kassiert, so beträgt sein LP-Verlust 8 pro Spielrunde.

Hat er gar einen Arm oder ein Bein verloren, so beträgt der LP-Verlust 10 bzw. 15 Punkte; unabhängig von Anzahl und Schwere der Treffer in der zerstörten Zone (wenn der Arm ab ist, ist es egal, ob er durch einen extrem schweren oder viele leichte Treffer abgetrennt wurde).

Nachdem die Wunden mit erster Hilfe (einfache Probe auf Heilkunde, Wunden) versorgt wurden, verliert er nur noch jede Stunde 5 LP. Nach einer Wundheilenprobe +2×VP und Einsatz von sauberem Verbandsmaterial reduziert sich der Verlust auf eine Zeitspanne von 24 Stunden (allerdings werden noch keine LP regeneriert). Erst nach einer Wundheilenprobe +4×VP sowie dem Einsatz von sauberem Verbandsmaterial kann die Blutung gestoppt werden und die LP-Regeneration setzt ein.

Regeneration von LE:

KO 5-7:	W2/Tag
KO 8/9:	W4/Tag
KO 10/11:	W6/Tag
KO 12/13:	W8/Tag
KO 14/15:	W10/Tag
KO 16/17:	W12/Tag
KO 18/19:	W12+1/Tag

Je nach Umgebung und medizinischer Versorgung kann die Regenerierung zwei Stufen langsamer oder schneller geschehen.

Heilungsprozeß der Treffer:

Extrem schwer → schwer:	28+W8 Tage
schwer → mittel:	14+W6 Tage
mittel → leicht:	7+W4 Tage
leicht → verheilt:	2+W2 Tage

Bei jedem Treffer wird in der Treffertabelle die Anzahl der Tage notiert, die die Wunde benötigt um herabgestuft zu werden. Gleichzeitig ist der Tag der Verwundung einzutragen.

Beispielkampf

Der Kämpfer

Deron ist ein junger Held der 4. Stufe. Seine AT-/PA-Basis beträgt jeweils 8. Sein AW-Wert beträgt 15, seine IZ 10 und seine KO 12. Derons Lieblingswaffe ist ein schlanker Säbel, den er von seinem Vater geerbt hat. In seiner bisherigen Laufbahn konnte er seinen Talentwert für „Scharfe Hieb Waffen“ mehrmals steigern, so daß er insgesamt einen TW von 11 hat. Deron ist eher der etwas defensivere Kämpfer, so daß er von diesen zur Verfügung stehenden Punkten 5 auf seine AT und 6 auf seine PA verteilt hat. Dies ergibt für Derons Umgang mit scharfen Hieb Waffen einen AT-/PA-Wert von 13/14.

Derons Säbel wurde extra für seinen Vater gefertigt, liegt aber auch ihm exzellent in der Hand, weshalb er einen Waffenvergleich von 9/8 mit dieser Waffe hat. Wenn wir nun die Wirkung des WV auf Derons AT und PA herausfinden wollen, subtrahieren wir diesen Grundwert von dem WV für Derons Säbel (9/8-5/5=4/3). Deron hat also mit diesem Säbel einen Bonus von 4 auf seine AT und einen Bonus von 3 auf seine PA. Derons AT/PA mit dieser Waffe beträgt also 17/17. Deron ist nur leicht gerüstet, die Behinderung durch das Gewicht seiner Rüstung beträgt lediglich 2. Er also einen Malus von jeweils 2 auf AT und PA. Es bleiben ihm für den Kampf also 15/15.

Bereiten wir Deron nun auf ein Gefecht vor. Im Kampfbogen tragen wir 45 für seine Grundlebensenergie ein. Anschließend tragen wir den RS (Rüstungsschutz) ein, welcher bei Deron in jeder Zone 3 beträgt (vorne und hinten jeweils 100%, am Kopf 40%/70%).

Nun markieren wir das Feld KO 12-14. Wir können hier erkennen, wieviele SP (Schadenspunkte) welcher Trefferkategorie entsprechen. Für Deron sind dies nun

leichte Treffer von 1-5 SP, mittlere von 6-12 SP, schwere Treffer von 13-20 SP und schließlich kritische Treffer ab 21 Schadenspunkten.

In das Feld KO (MAXVP) schreiben wir 12 (entspricht der KO). MAXVP entspricht der maximalen Anzahl an VP (Verletzungspunkten), die Deron einstecken kann ohne bewußtlos zu werden. Die Tabelle Momentane Verletzungspunkte bleibt vorerst frei, ebenso die Tabellen in denen nachher durch Kreuze die Treffer markiert werden. In die Waffentabelle tragen wir Derons Säbel ein, seine TP (Trefferpunkte) und die AT und die PA. Derons Säbel hat inklusive TP-Zuschlag 1W8+6 TP. Bei AT und PA tragen wir 17/17 ein.

Da Deron ja nicht nackt geht sondern seine leichte Rüstung trägt, streichen wir in den Zeilen AT-, PA- und AW- jeweils zwei Felder durch, was bedeutet, daß Deron von jedem dieser Werte zwei Punkte abziehen muß.

Erste Treffer

Deron ist nun vorbereitet auf seinen Gener, einen Räuber namens Trikar. Da Trikar den arglosen Deron aus dem Hinterhalt überfällt hat dieser natürlich einen starken Initiativebonus (+4). Trikars Initiativewert ist nicht ganz so hoch wie Derons, er darf nur mit einem W6 würfeln, während Deron ein W8 zur Verfügung steht. Trikar würfelt eine 5, was zusammen mit seinem Bonus eine 9 ergibt, wohingegen Deron immerhin eine 7 würfelt. Da der Unterschied nicht so groß ist, hat Trikar außer der ersten AT keine weiteren Vorteile. Trikars AT/PA beträgt 17/12 und er greift mit einem scharfen Kurzsword an. Der Angreifer würfelt eine 2, die AT ist also mehr als gelungen. Deron muß nun versuchen auszuweichen, da er natürlich nicht mit gezogener Waffe durch den Wald gewandert ist.

Deron würfelt eine 16. Leider reicht dies nicht, da sein AW nach Abzügen nur bei 13 liegt. Trikar's Kurzsword hat W6+3 TP. Er erwürfelt 5 TP. Nun muß er erwürfeln, in welcher Zone er Deron getroffen hat. Er würfelt hierfür mit dem W20 eine 4. Er hat Deron ins linke Bein getroffen. Nach Abzug der drei Punkte für den RS bleiben 3 SP (Schadenspunkte). Dies entspricht einem leichten Treffer. Ein leichter Treffer gibt einen VP. Diesen VP markiert er bei Zone II in der Spalte Treffer mit einem Kreuz. Auch macht er ein Kreuz bei Momentane VP und in der LP-Tabelle bei 42.

Ein leichter Treffer auf Zone II gibt keine Abzüge auf AT und PA, wohl aber einen einmaligen Malus von 1 auf die nächste PA. Da Trikar's AT geglückt war, hat er auch in der nächsten KR die Offensive. Er würfelt eine 9, die AT ist geglückt. Deron, der nun seine Waffe gezogen hat, parierte mit einer 19 nicht und erhält 7 TP auf den Kampfarm. Dies entspricht wiederum einem leichten Treffer. Deron macht ein L bei Zone III, sowie bei Momentane VP und AT-/PA-. Bei seiner Lebensenergie markiert er das Feld 38. Auch in der nächsten KR hat Trikar die AT und würfelt eine 11, womit er schon wieder getroffen hat. Deron, dessen PA nun 14 beträgt (in dieser der KR nachfolgenden, in der er einen VP eingesteckt hat, noch einen weniger, also 13), würfelt eine 11, womit er nun endlich parierte hat. Die AT wechselt nun auf Deron. Dieser entschließt sich nun zu einer Kraftattacke.

Kraftattacke

In diese Kraftattacke legt Deron etwas mehr Kraft um seinem Gegner etwas mehr Schaden hinzuzufügen. Deron kann zwischen einer Erschwerung von 2-10 Punkten wählen, welche einen Bonus von 2-10 auf die TP geben. Deron entscheidet sich dafür, kein allzu großes Risiko einzugehen und führt eine Kraftattacke 2. Deron weiß, daß nach einer mißlungenen AT seine nächste PA schwieriger sein wird (um 2 Punkte), aber er möchte seinem Gegner mit etwas Glück einen schweren Treffer beibringen. Deron würfelt eine 5. Geschafft. Trikar muß von seiner PA nun 2 Punkte abziehen (der PA-Malus des Verteidigers entspricht dem AT-Malus des Angreifers). Er würfelt eine 17, womit er die PA nicht geschafft hat. Leider fügt Deron ihm nur 10 TP zu, immerhin ein mittlerer Treffer auf das linke Bein seines Gegners, der nun 7 Punkte von seiner LE abziehen muß, sowie einen Punkt von seiner AT. Durch seinen mittleren Treffer hat er außerdem in der nächsten Runde einen Malus von 2 auf seine PA (welche dann lediglich 10 beträgt). Derons nächste AT wird eine normale, die mit einer 5 ebenfalls gelingt. Trikar's PA ist mit einer 7 allerdings ebenfalls gelungen. Trikar seinerseits möchte nun ebenfalls eine Kraftattacke landen und wählt die Kraftattacke 4. Er würfelt eine 16. Leider hat er die AT nicht geschafft und hat außerdem in der nächsten KR einen Malus von 4 auf seine PA. Deron möchte bei seiner nächsten AT einen noch größeren Schaden erzielen, und den Kampfarm des Gegners treffen.

gezielte AT/PA

Wenn Deron Trikar's Kampfarm treffen will, muß er eine Erschwerung von 5 Punkten hinnehmen. Mit einer 17 gelingt die AT leider nicht, so daß die AT wiederum auf Trikar wechselt. Deron überlegt noch, ob er sei-

nen Kampfarm gezielt schützen soll, was ihm allerdings einen Malus von 2 auf seine PA bringen würde, entschließt sich aber aus eben diesem Grund dann dagegen. Trikar seinerseits versucht nun ebenfalls den Kampfarm Derons zu treffen, was ihm sogar gelingt. Deron, dessen PA wegen seines letzten Treffers auf den Arm nun noch 14 beträgt, parierte mit einer 4. Deron, der nun seinerseits in der Offensive ist, möchte noch einmal versuchen, den Kampfarm seines Gegners zu treffen, seinen Gegner aber zunächst durch eine Finte ein wenig verwirren, um seine Chancen zu erhöhen.

Finte

Deron verwirrt seinen Gegner durch einen Schein-ausfall. Er wählt eine Finte 2, um in der nächsten KR einen Bonus von 4 auf seine AT zu haben. Mit einer 5 gelingt die Finte und Deron entschließt sich zu einer Kraftattacke 5. Seine AT, die momentan 14 beträgt würde nun 9 betragen, durch die Finte hat er allerdings einen Bonus von 4 Punkten, so daß sie immerhin 13 beträgt. Deron würfelt tatsächlich eine 13 und Trikar muß nun 4 Punkte von seiner PA abziehen, die dadurch nur noch 7 beträgt. Mit einer 18 gelingt diese nicht und er erhält 18 TP auf die Körperzone I, drei davon werden von seinem Rüstungsschutz geschluckt – trotzdem sind 15 SP noch immer ein schwerer Treffer am Bein.

Er zieht nun 15 Punkte von seiner LE ab, 2 von AT und 1 von PA, markiert vier Felder bei Zone I „Treffer“ mit S und kreuzt vier Felder bei den momentanen VP an. Seine AT/PA ist mittlerweile auf nur noch 14/11 gesunken (nächste KR ist die PA sogar um 4 Punkte erschwert und beträgt nur 7) und auch sein AW ist gesunken. Deron, der Trikar nun in der Defensive hat, beginnt eine Attackeserie, um ihm den Rest zu geben.

Attackeserie

Deron entschließt sich zu einer Attackeserie, um seinen Gegner noch weiter in die Defensive zu drängen. Deron muß nun zwei Punkte von seiner AT abziehen, verliert die Initiative aber nicht, wenn Trikar eine seiner AT parierte. Deron attackiert mit 3, Trikar parierte nicht mit einer 12, Deron fügt ihm einen mittleren Treffer (6 SP) auf den linken Arm zu, woraufhin Trikar wieder je einen Punkt auf AT/PA/AW verliert. Derons nächster AT entgeht Trikar durch ein Ausweichmanöver.

Ausweichen

Trikar möchte nicht länger in der Defensive bleiben und beschließt, den Versuch zu unternehmen, die AT-Serie Derons durch eine AW-Probe -3 zu beenden, um seinerseits wieder in die Offensive zu gelangen. Der erste Versuch scheitert, aber Trikar erleidet nur einen leichten Treffer in Körperzone II, was ihn nicht weiter behindert (PA-1). In der nächsten KR gelingt ihm die Ausweichenprobe -3 mit einer 5. Derons AT-Serie ist nun beendet. Trikar attackiert Deron mit einer Kraftattacke 2, was ihm mißlingt. Er entschließt sich nun, in die Defensive zu gehen, um auf einen Fehler seines Gegners zu warten.

Defensive

Trikar plant nun, da er schon einige Treffer einstekken mußte, in die Defensive zu gehen, um auf einen

Fehler seines Gegners zu warten oder eine günstige Gelegenheit zur Flucht abzuwarten, da sich der Kampf nicht so ganz abgespielt hat, wie er es geplant hatte. Die Defensive bringt Trikar einen Bonus von 5 auf seine PA. Er kann wieder in die Offensive gelangen, wenn Derons AT mißlingt, wenn ihm eine normale PA gelingt (was er allerdings vorher ansagen muß), oder wenn Deron die maximale Anzahl seiner AT verbraucht hat, die er hintereinander schlagen kann (entsprechend seiner KO).

Initiative

Trikar weicht einigen AT Derons aus. Eine mißlungene Attacke nutzt er dazu, einige Schritte zwischen

sich und Deron zu bringen. Die beiden Kontrahenten umkreisen sich einige KR lang. Dann wird wie zu Beginn des Kampfes von beiden eine Initiativeprobe abgelegt. Keiner der beiden hat irgendeinen Bonus, so daß Trikar mit einem W6 und Deron mit einem W8 würfeln darf. Trikar würfelt eine 4 und Deron eine 8. Deron stürzt auf seinen Gegner zu, der diesen plötzlichen Ausfall nicht parieren kann. Deron fügt Trikar einen leichten Treffer auf den Rumpf zu (da dies der erste Treffer in dieser Zone ist, führt er zu keinen AT/PA-Mali), Trikar kann in der nächsten Runde nur mit 8 parieren. Deron führt eine gezielte AT auf den Kampfarm aus, die Trikar nicht pariert. Dieser läßt daraufhin seine Waffe fallen und übergibt sich der Gnade Derons.

Fernkampf

Bögen, Wurfaffen und Armbrüste sind die am weitesten verbreiteten Fernkampfaffen auf Esperl. In einigen Ländern gehören aber auch Schußrohre und Schleudern zu beliebten Waffen. Welche Waffengattung für welchen Charakter richtig ist, hängt davon ab, für welchen Zweck die Fernkampfaffe benötigt wird. Ein Jäger wird den Langbogen wegen seiner hohen Reichweite oder das Blasrohr wegen dessen Geräuschlosigkeit wählen. Ein Krieger wird die Armbrust, den Kriegs- oder den Kompositbogen bevorzugen, mit denen er auch schwer gepanzerte Gegner mit einem Treffer ausschalten kann. Die bevorzugte Waffe von Bauern und Hirten sind Schleudern und weiche Wurfaffen, während Streuner und Diebe Wurfsterne und Wurfmesser bevorzugen, die sie leicht unter Ihrer Kleidung verstecken können.

Die Fähigkeit im Umgang mit Fernkampfaffen

wird ähnlich berechnet, wie bei Nahkampfaffen. Die Fähigkeit in den Fernkampffertigkeiten werden ebenfalls mit dem W20 erhöht, allerdings müssen die Talentpunkte nicht auf AT und PA verteilt werden sondern werden direkt auf den Fernkampfbasiswert addiert. Von diesem Wert muß dann noch die *Trefferchance* der jeweiligen Waffe subtrahiert werden (z.B. 2 Punkte Abzug vom Talentwert Armbrust, wenn mit einer Repeaterarmbrust gekämpft wird) und schon ergibt sich der Kampfwert, der dann nur noch von äußeren Umständen variiert werden kann (Entfernung zum Ziel, Größe und Geschwindigkeit des Zieles, Windstärke usw.).

Fernkampfaffen werden in sechs Kategorien unterteilt; Bögen, Armbrüste, harte und weiche Wurfaffen, Rohrwaffen und Schleudern. Jede Fernkampfaffe hat hier mehrere Charakteristika, die sie von anderen unterscheidet:

TP:	Die TP der Waffe; benötigt diese Munition, so hat diese eigene TP
-max:	Die maximalen TP, die eine Waffe haben kann. Der Preis verdoppelt sich etwa bei jeder Verbesserung.
Reichweite:	max. Reichweite (ab xx m Trefferpunkteverlust) Beispiel: Ein Kurzbogen verliert ab 100 Meter Entfernung zum Ziel alle 5 m einen TP
Trefferchance:	Einige Waffen sind zielgenauer als andere. Der Malus wird vom Fernkampfwert abgezogen
Gewicht:	Gibt das Gewicht in Unzen an, in Klammern der Metallanteil
Frequenz:	Zeigt, jede wievielte KR diese Waffe abgefeuert werden kann
Preis:	Der Listenpreis der Waffe. Er kann unter Umständen auch um ein Mehrfaches höher liegen

Größe des Zieles

winzig:	+6	Münze, Auge, Maus
sehr klein:	+4	Kopf, Arm, Bierhumpen, Hühnchen
klein:	+2	Bein, Rumpf, Fasan, Hund
mittel:	0	Mensch, Kodlu, Wild
groß:	-2	Dwark, Reitergruppe, Scheunentor
sehr groß:	-4	Morgulhorde, Burgtor, Smurch, Boot
riesig:	-6	Sandmoloch, Schiff

Entfernung zum Ziel

extrem nah (bis 5m):	-3
sehr nah (bis 20m):	-2
nah (bis 40m):	-1
mittel (bis 80m):	0
weit (bis 100m):	+1
alle 10m +1, bei 178m also +9	

Geschwindigkeit des Zieles

1 m/s:	+1
-2 m/s:	+2
-3 m/s:	+3
-5 m/s:	+4
-10 m/s:	+5
alle 10 m/s +1, bei 45 m/s also +9	

Windstärke

Windstärke 0 bis 2:	0
jede weitere:	+1

vom Reittier

Schritt:	+1
Trab:	+3
Galopp:	+5

Dies sind alles nur unverbindliche Richtlinien für den Meister, die diesem als Anhaltspunkt dienen können, ihn aber keineswegs festlegen sollen.

ESPERISCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Wir präsentieren Ihnen nun zahlreiche Waffen, die sich alle durch unterschiedliche Eigenschaften auszeichnen. Jeder Charakter wird hier seine Lieblingswaffe(n) finden. Stöbern Sie ein wenig in unserer Waffenkammer und auch Sie werden eine Waffe finden, die für Ihren Charakter wie geschaffen ist. Beachten Sie, daß Eisenerz auf Esper ein ausgesprochen seltener Rohstoff ist. Somit ist die Fertigung von Stahlwaffen ein äußerst teures Unterfangen. Es mag also sein, daß es ein wenig dauern kann, bis Sie sich Ihre Traumwaffe leisten können.

Jede Waffe wird einer bestimmten Waffenkategorie zugeordnet:

- scharfe Hieb Waffen
- stumpfe Hieb Waffen
- Infanteriewaffen
- Kettenwaffen
- Lanzen
- Messer, Dolche
- Nahkampf- und Paradewaffen
- Peitschen
- Schwerter
- Stabwaffen
- Stichwaffen
- Zweihänder

Jede dieser Kategorien stellt auch eine eigene Waffenfertigkeit dar, die Sie einzeln erlernen müssen. Innerhalb der Kategorien unterscheiden sich die Waffen durch den Bruchfaktor (BF), die Trefferpunkte (TP), das Gewicht, die Länge, den Preis und das zu verwendende Material.

Erläuterungen zu den Trefferpunkten

Waffen aus Stahl und Bronze haben mehr TP als Waffen aus Obsidian oder Knochen. In der Waffenliste werden stets die TP für Stahl- (Bronze-)waffen angegeben. Anhand der folgenden Tabelle läßt sich sehen, wieviel TP eine entsprechende Waffe aus Obsidian und Knochen hat. Berechnen Sie hierfür die durchschnittlichen TP der Waffe, die Sie gerne erwerben möchten, wobei Sie stets aufrunden ($W6+4=7,5=8$). Hätte eine Stahlwaffe z.B. durchschnittlich 9 TP ($W6+5$), so hätte eine Obsidianwaffe 8 ($W6+4$) und eine Knochenwaffe 6 TP ($W6+2$).

Stahl (Bronze)	Obsidian	Knochen
4	4	3
5	5	4
6	5	4
7	6	5
8	7	6
9	8	6
10	9	7
11	10	8
12	11	9

Von einigen Waffen sind auch bessere Exemplare erhältlich. Die TP liegen dann um einige Punkte höher. Solche Waffen sind aber meist ausgesprochen selten und/oder ausgesprochen teuer (der Grundpreis wird verdoppelt oder sogar verdreifacht).

zum Gewicht

Die meisten Waffen haben zwei Gewichtsangaben. Die erste ist das Gesamtgewicht, die zweite in Klammern ist der Anteil an Stahl, Bronze, Obsidian, oder Knochen am Gewicht. Diese Materialkosten sind nicht im Preis inbegriffen

zum Preis

Bei den Preisen sind verschiedene Werte für die verschiedenen Materialien angegeben. Diese Preise können auch noch stark variieren, so können Stahlwaffen gut und gerne das drei- bis vierfache des hier aufgelisteten Preises kosten, abhängig davon, in welcher Gegend die Waffe erworben wird. Wird eine Waffe mit mehr TP gewünscht, so kostet dies ein gutes Stück mehr. Auch ein geringerer Bruchfaktor schlägt in etwa mit einer Verdopplung des Grundpreises zu Buche (der minimale BF ist bei jeder Waffe angegeben. Wer sich eine persönliche auf ihn abgestimmte Waffe anfertigen lassen will, (der Waffenvergleichswert wird hierdurch verbessert: $+1/+1$), führt das auch zu einer Verdopplung bis Verdreifachung des Grundpreises, so daß eine Waffe durchaus das Fünf- bis Zehnfache kosten kann.

Niemand hat auch nur den geringsten Anspruch darauf, daß eine Waffe auch nur in etwa den Listenpreis hat. Wenn der Meister der Meinung ist, eine bestimmte Waffe müsse in einer bestimmten Gegend unbedingt das Vierfache des Listenpreises kosten, so müssen Sie entweder in den sauren Apfel beißen oder Sie lassen es eben bleiben.

zum Bruchfaktor

Die Waffen haben je nach dem Material aus dem sie hergestellt wurden einen unterschiedlichen BF. Waffen aus Stahl sind am stabilsten, es folgen Waffen aus Bronze, Obsidian und Waffen aus Knochen schließlich sind oft schon nach einem Kampf nicht mehr zu gebrauchen. Nach jedem Kampf wird mit dem W100 gewürfelt, ob eine Waffe zerbricht oder der Bruchfaktor steigt. Ist das Würfelergebnis niedriger oder entspricht dem BF-Wert, so zerbricht die Waffe, würfelt man über den BF-Wert, so steigt der BF um 1. Bei einem Würfelergebnis von 90-100 ändert sich der BF nicht. Erreicht der BF den Wert 25, so ist die Waffe nicht mehr zu gebrauchen und muß unbedingt repariert werden.

Ist eine Waffe kaputt, so kann Sie sie repariert werden lassen. Der BF dieser Waffe steigt dann um drei bis fünf Punkte gegenüber dem Listen-BF. Wird eine Waffe repariert, bevor sie kaputt ist, so steigt ihr BF um einen Punkt gegenüber dem Listen-BF.

Äxte und Beile

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Beil	W6+3 (+1)	70	50	7/11 (6/9)	S/B/O/K	-1/-3	80 BS/30 BS/15 BS/10 BS
Leichter Dorn	2W4+4 (+2)	120	80	4 (4)	S	+3/-2	250 BS
Schwerer Dorn	3W4+5 (+2)	200	90	5 (4)	S	+4/-3	5 GS
Handbeil	W6+5 (+2)	90	70	5/8 (4/7)	S/B	+1/-1	1 GS/40 BS
Harok	W10+4 (+2)	130	100	6/9/13 (5/8)	S/B/O	+4/-2	4 GS/150 BS/80 BS
Holzfälleraxt	2W8 (+1)	180	110	8/12 (7/10)	S/B	+1/-3	180 BS/70 BS
Kriegsbeil	W12+4 (+2)	120	90	5 (4)	S/B/O/K	+2/0	3 GS/180 BS/80 BS/50 BS
Spalter	3W12+5 (+0)	450	150	5 (4)	S	-5/-5	30 GS
Streitaxt	2W6+7 (+1)	250	120	5 (4)	S	+5/-4	270 BS
Widow	W4+3 (+1)	80	40	7/11/16 (6/9)	S/B/O	-2/-3	150 BS
Wurfbeil	W6+3 (+2)	60	40	6/9 (5/8)	S/B	-2/-3	120 BS/45 BS

Scharfe Hieb Waffen

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Barfrin	2W4+1 (+2)	90	75	12/14/16 (10/12)	S/B/O	+2/0	150 BS/50 BS/20 BS
Fleischerbeil	W8+3 (+1)	60	40	12/14 (10/12)	S/B	0/-4	91 BS/20 BS
Gut-Faldep	W6+2 (+2)	70	50	8/10/14 (6/8)	S/B/O	+1/-2	250 BS/160 BS/90 BS
Has-Ar	W6+6 (+2)	90	80	4 (3)	S	+2/+1	450 BS
Has-Aranas	2W4+8 (+2)	140	115	5 (4)	S	+4/-1	8 GS
Hiebdolch	W6+3 (+2)	35	45	6/9/13 (5/8)	S/B/O	-1/-3	95 BS/45 BS/20 BS
Katana	4W4+3 (+2)	120	120	4 (3)	S	+3/0	6 GS
Kyana	W8+5 (+2)	70	70	3 (2)	S	+2/+1	350 BS
Malepiker	W8+2 (+3)	150	100	7/9 (5/8)	S/B	+3/-1	5 GS/220 BS
Morgschwert	2W4+3 (+2)	85	95	6/9 (5/8)	S/B	+3/-1	420 BS/180 BS
Morlch	W8+3 (+2)	35	45	5/8/12 (4/7)	S/B/O	+1/-3	310 BS/150 BS/60 BS
Säbel	W8+3 (+2)	60	90	5 (4)	S	+3/+1	3 GS
Sichel	W6+1 (+1)	30	30	11/14 (10/12)	S/B	-2/-4	160 BS/50 BS
Wakizashi	2W4+2 (+2)	80	100	5 (4)	S	+2/+2	8 GS

Stumpfe Hieb Waffen

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Donnerkeil	2W6+4 (+3)	160	80	12 (8)	S/B	+3/-3	9 GS/4 GS
Fackel	W4 (+Feuer)	50	45	18 (14)	H	-1/-2	5 KS
Hammer	W4+1 (+2)	75	35	14 (12)	S/B/O	0/-3	120 BS/70 BS/30 BS
Keule	W8+1 (+2)	100	80	14 (10)	H	+1/-3	2 BS
Knüppel	W6+1 (+1)	60	80	15 (11)	H	0/-2	5 BS
Kriegshammer	3W4+5 (+3)	180	90	16 (11)	S/B/O	+2/-4	420 BS/190 BS/90 BS
Ohtarszepter	W8+3 (+2)	90	70	14 (9)	S/B	+1/-1	4 GS/170 BS
Spitzhacke	W8+6 (+1)	200	95	16 (13)	S/B	+1/-4	110 BS/50 BS
Streitkolben	W6+4 (+2)	120	75	14 (10)	S/B	+1/-1	530 BS/160 BS
Stuhl-/Tischbein o.ä.	W6 (+1)	50	40	18 (14)	H	+1/-2	-
Treg	6W4+5 (+3)	400	115	14 (12)	S/B	+1/-5	12 GS/4 GS
Vorschlaghammer	W6+5 (+2)	220	80	15 (13)	S/B/O	+1/-5	220 BS/90 BS/40 BS
Zeschesch	W6+5 (+2)	90	95	16 (10)	S/B	+1/-1	340 BS/120 BS

Infanteriewaffen

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Dreschflegel	W8+1 (+1)	100	165	14 (13)	H+B	-1/-4	40 BS
Hakenspieß	W8+1	110	275	16 (14)	H+S/B	-2/-4	35 BS/15 BS
Hellebarde	W6+5 (+1)	150	220	14 (13)	S/B	0/-4	180 BS/70 BS
Kart	3W8+8	420	145	8 (8)	S/B	-2/-5	12 GS/5 GS
Kriegsflegel	W8+3 (+2)	115	165	13 (12)	S/B	0/-3	170 BS/85 BS
Mondsichel	W6+3 (+2)	110	200	15 (12)	S/B	-1/-4	150 BS/60 BS
Pike	W10+2	160	300	17 (15)	S/B/H	-1/-5	180 BS/85 BS/30 BS
Sense	W6+4	100	160	14 (13)	S/B	-1/-5	180BS/70 BS
Sturmsense	W8+5 (+1)	120	165	13 (12)	S/B	0/-4	320 BS/120 BS

Kettenwaffen

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Graser	3W4+4 (+2)	160	120	8/11 (7/10)	S/B	+3/-3	320 BS/160 BS
Kettenstab	W6+2 (+1)	120	150	9/13 (8/12)	S/B	+1/-4	180 BS/85 BS
Morgenstern	W6+6 (+2)	140	100	8/11 (7/10)	S/B	+2/-4	4 GS/1 GS
Nyi-lanh	W8+1 (+1)	125	120	8/10 (7/9)	S/B	+2/-1	290 BS/145 BS
Ochsenherde	3W6+5 (+2)	300	110	9/13 (8/12)	S/B	+3/-4	640 BS/250 BS

Lanzen

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Kriegslanze	W10+3 (+2)	150	300	14 (13)	S/B	-4/-5	180 BS/120 BS
Tournierlanze	W8 (+2)	120	300	20	H	-4/-5	80 BS

Messer und Dolche

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Dolch	W6+1 (+2)	20	30	5/8/11/15 (4/7/10/13)	S/B/O/K	-3/-3	120 BS/50 BS/12 BS/8 BS
schwerer Dolch	W6+2 (+2)	30	35	4/7/10/14 (4/6/9/13)	S/B/O/K	-3/-2	160 BS/60 BS/18 BS/12 BS
Langdolch	W6+2 (+2)	30	40	5/7 (4/6)	S/B	-2/-1	180 BS/80 BS
Wurfdolch	W6+1 (+2)	20	25	6/10/14/19 (5/9/12/16)	S/B/O/K	-3/-3	110 BS/40 BS/10 BS/5 BS
Entermesser	W6+2 (+2)	40	50	5/7 (4/6)	S/B	0/-1	210 BS/75 BS
Freig	W4+3 (+2)	35	35	9/12 (7/10)	S/B	-2/-3	380 BS/150 BS
Gasdorn	W6+2 (+1)	40	55	6/8 (5/7)	S/B	-3/-3	530 BS/240 BS
Leukass	W10+2 (+2)	40	40	5/8/12/19 (4/6/10/16)	S/B/O/K	-2/-3	350 BS/120 BS/45 BS/20 BS
Messer	W6 (+1)	10	25	6/9/12/17 (5/8/11/15)	S/B/O/K	-4/-4	50 BS/25 BS/8 BS/5 BS
Wurfmesser	W6 (+1)	10	20	7/10/14/20 (6/9/12/17)	S/B/O/K	-4/-4	60 BS/30 BS/10 BS/6 BS
Skjarr	W8+3 (+2)	35	45	6/10/14/19 (5/9/12/16)	S/B/O/K	-1/-2	120 BS/50 BS/12 BS/8 BS

Nahkampf- und Paradowaffen

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Dornschild	W6+2 (+1)	140	150	10/15 (8/12)	S/B/O	-6/-1	150 BS/60 BS/30 BS
Gomoroklaue	2W4+1 (+2)	40	15	13	K+L	-3/-4	90 BS
Huilterd	W6+3 (+1)	100	150	10 (6)	S/B/O/K	-4/+1	140 BS/50 BS/25 BS/10 BS
Panzerhandschuh	W6+2 (+1)	60	20	6/8 (5/6)	S/B	-4/-4	250 BS/80 BS
Schlagring	W6 (+1)	20	-	1/2 (0)	S/B	-4/-5	60 BS/25 BS
Veteranenhand	W6+3 (+2)	70	40	4/6 (3/4)	S/B	-4/-4	2 GS/80 BS

Peitschen

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Doranpeitsche	W4+5	50	300	17 (16)	L	+2/-4	90 BS
Neunschwänzige	W10+1 (+1)	65	220	23 (20)	L	0/-5	40 BS
Peitsche	W6+1 (+1)	40	300	21 (19)	L	+2/-5	20 BS

Schwerter

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Bastardschwert	W8+6 (+2)	100	100	4/7 (3)	S/B	+1/0	3 GS/145 BS
Kurzschwert	W8+2 (+2)	55	50	4/6 (4)	S/B	0/0	2 GS/50 BS
Langschwert	W10+3 (+2)	80	110	5/8 (4)	S/B	+2/+1	350 BS/160 BS
Schwert	W8+4 (+2)	80	95	5/7 (4)	S/B	+1/+1	280 BS/90 BS
Shiyi	W10+4 (+2)	160	150	2 (1)	S	+3/+1	35 GS
Torb	W6+5 (+2)	100	85	5/8 (4)	S/B	+1/0	290 BS/1 GS

Stichwaffen

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Degen	W6+4 (+2)	40	90	5 (4)	S	+2/+2	150 BS
Drantmesser	W8+3 (+2)	45	90	4 (3)	S	+3/+2	180 BS
Florett	W6+1 (+2)	35	90	7 (5)	S	+3/+1	120 BS
Rapier	W8+2 (+2)	50	100	6 (5)	S	+3/+2	180 BS
Stilett	W6+1 (+1)	30	30	6 (4)	S	+2/-1	1 GS
Stockdegen	W8+1 (+2)	65	80	6 (5)	S	+2/+1	190 BS

Stabwaffen

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Dadsched	W8+5 (+2)	80	180	12 (10)	S	-1/-1	90 BS
Dreizack	W6+6 (+2)	90	150	13 (11)	S/B	0/+1	120 BS/55 BS
Enterhaken	W6+2 (+1)	80	160	13 (11)	S	0/+1	60 BS
Fertwil	W8+1 (+2)	100	220	15 (13)	S/B/O	+2/+2	80 BS/60 BS/40 BS
Jagdspeer	W8+2 (+2)	75	190	20 (17)	S/B/O/K/H	0/-2	35 BS/25 BS/15 BS/10 BS/8 BS
Kampfstab	W8 (+1)	80	160	11 (8)	H	+1/+2	10 BS
Mistgabel	W6+4 (+2)	90	180	15 (12)	S/B	0/+1	70 BS/30 BS
Speer	W6+5 (+2)	80	170	17 (15)	S/B/O/K/H	-1/-1	35 BS/25 BS/15 BS/10 BS/8 BS
Stoßspeer	2W6+2 (+3)	150	200	16 (14)	S/B/O/K/H	+2/-3	80 BS/60 BS/50 BS/30 BS/20 BS
Vergart	2W4 (+1)	110	160	14 (12)	S/B/O/K	+2/+3	90 BS/60 BS/40 BS/25 BS
Zweililien	W6+4 (+2)	100	160	15 (13)	S/B	2/+2	120 BS/80 BS

Zweihänder

	TP (-max)	Gewicht	Länge	BF (-min)	Material	WV:	Preis
Drangosch	3W4+4	160	150	2 (2)	S	+2/+1	23 GS
Ferogs Stern	2W8+7	155	140	1 (1)	S	+4/+3	75 GS
Hylaner	2W6+5	115	140	1 (1)	S	+5/+4	150 GS
Nachtwind	W8+7	110	130	2 (2)	S	+3/+3	26 GS
Natharschwinge	2W8+4	130	135	1 (1)	S	+4/+4	95 GS
Tarnael	4W4+2	145	135	2 (2)	S	+3/+2	25 GS
Zweihänder	2W6+4	150	145	2 (2)	S	+3/+1	18 GS